Tu Faci Jocurile! Singura competiție din România în care ești plătit BINE dacă faci jocuri BUNE! **5000 €**

9 GB



JOC FULL!



SYBERIA II

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle • Iulie 2007 13,5 LEI

PREVIEW
StarCraft 2

REVIEW
Trei pentru PS3
MotorStorm, Formula 1, Resistance: Fall of Man

REVIEW
Final Fantasy XII
God of War II

HALO 2



THEATRE OF WAR



DISCIPLES III



DEZLĂNȚUIREA FPS-URILOR



DEMO ATTACK ON PEARL HARBOR ■ DIRT ■ LOST PLANET ■ HACKER EVOLUTION ■ VAN BUREN ■ UNDYING **MODS** COMMANDER DOOM ■ AWAKENING **FILME** DISCIPLES 3 ■ ENDWAR ■ FALLOUT 3 ■ FRACTURE ■ NEED FOR SPEED: PROSTREET ■ SPLINTER CELL: CONVICTION **PATCH** BATTLESTATIONS MIDWAY ■ MEDIEVAL 2: TOTAL WAR ■ S.T.A.L.K.E.R. ■ SUPREME COMMANDER ■ TWO WORLDS **DRIVERE** ATI CATALYST ■ NVIDIA FORCEWARE **UTILITARE** CRYPTIC ANIMATION RIG ■ WINAMP ESSENTIALS ■ PANDORA RECOVERY ■ PCMEDIK **EXTRA** CELLFACTOR: REVOLUTION ■ HALOID

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Director Editorial
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator :
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Redactor-coordonator adjunct:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)

Grafică şi DTP:
Adrian Armăşelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Romeo Dumitru
(romeo_dumitru@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne
la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728, 0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost publicată în 24.000 de exemplare.

SNA Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare iulie 2005 - iulie 2006), LEVEL are 127.000 cititori/număr.

Welcome to HaloN3T



Mă doare capul. Nu mai pot să intru pe net o secundă fără să fiu atacat de Halo3. Canalele de ştiri sunt inundate de acest joc, iar noi suntem pur şi simplu sufocaţi de această campanie agresivă. Oriunde „mergi", MasterChief pândeşte din spatele costumului. Şi „bulgărele de zăpadă" funcţionează mai bine ca niciodată. Fiecare amănunt este preluat de useri şi trecut prin îndelungi dezbateri lipsite de concluzii, dar care generează şi mai multe subiecte Halo 3. Hype-ul pentru acest joc a fost gândit şi construit cu multă migală de către cei care se ocupă de partea de marketing. Mai sunt trei luni până la lansarea jocului şi cei de la Microsoft ne asigură că asaltul final nici măcar nu a început. A fost relansată chiar şi campania I love bees şi prin simplu fapt că am scris aceste cuvinte... Este clar, urmează trei luni grele pentru orice nu are legătură cu Halo 3. La fel de evident este şi faptul că această campanie nu vinde doar jocul Halo 3, ci şi singura platformă pe care va putea fi jucat: Xbox 360. Până şi hype-ul creat în jurul beta-ului a fost mai mare decât ceea ce primesc majoritatea jocurilor, filmelor, ……… şi ……….. completaţi voi, e totuna . Ce se mai poate face? Putem scăpa de Halo 3? Intru în panică şi apelez la Google Fight. Halo3 bate World of Warcraft, Crysis, Counter Strike şi Starcraft… este învins de God şi simşi. M-am liniştit.

De abia aştept să aflu cine a aprobat coperta de luna asta.

■ **Rzarectha**

TOP 3 / REDACTOR



cioLAN
1. Sam & Max Episode 6: Bright Side of The Moon
2. Final Fantasy XII
3. God of War II



BogdanS
1. PlayStation 3
2. Asus Aqua Tank NVIDIA 8800GTX
3. Acecad DigiMemo A402



Locke
1. Spaceforce: Rogue Universe
2. MotorStorm
3. Loco-Mania



Marius
1. Theatre of War
2. MotorStorm
3. Final Fantasy XII



Rzarectha
1. Formula One Championship Edition
2. Final Fantasy XII
3. God of War II



KiMO
1. MotorStorm
2. Resistance: Fall of Man
3. Spaceforce: Rogue Universe



Koniec
1. MotorStorm
2. Sam & Max Episode 6: Bright Side of The Moon
3. God of War II

cuprins cd/dvd

Demo

Attack On Pearl Harbor
Barrel Mania
Call for Heroes: Pompolic Wars (DVD)
Colin McRae: DiRT (DVD)
Hacker Evolution
Lost Planet DirectX 10 (DVD)
Lost Planet DirectX 9 (DVD)
Sam & Max: Episode 6 - The Bright Side of the Moon
Tomb Raider: Anniversary (DVD)
Clive Barker's Undying (classic demo)
Van Buren (Ex-Fallout 3) Tech Demo (DVD)

MODs

Battlestations Midway Iowa Mission Pack (DVD)
Commander Doom v1.2 (Doom 3) (DVD)
FRW Character Creator v1.1.0 (Neverwinter Nights 2)
Awakening (Half-Life 2) (DVD)
The Hob Goblin (TESIV: Oblivion)
The Subtlety of Thay v1.0 (Neverwinter Nights 2) (DVD)

Filme

Assassin's Creed
BioShock (DVD)
Burnout Paradise (DVD)
The Darkness
Disciples 3 (DVD)
Devil May Cry 4 (DVD)
Tom Clacy's EndWar (DVD)
Fallout 3 (DVD)
Fracture
Global Agenda
Haze (DVD)
Juiced 2: Hot Import Nights
Loki
Microsoft Surface (DVD)
Need for Speed: ProStreet
Onibiade (DVD)
Rayman Raving Rabbids 2 (DVD)
Splinter Cell: Conviction (DVD)
StarCraft 2 (cinematic) (DVD)
StarCraft 2 (gameplay) (DVD)
Star Wars: The Force Unleashed (DVD)
Team Fortress 2
TimeShift (DVD)
Transformers (DVD)
Uncharted: Drake's Fortune (DVD)
World in Conflict (DVD)
World of Warcraft: BC - Black Temple

Imagini

Blazing Angels: Secret Missions
Dead Reefs
Tom Clacy's EndWar
Folklore
Grand Theft Auto IV
Haze

Wallpaper

Dark Sector
Halo 2
Resistance: Fall of Man
StarCraft 2
Tomb Raider: Anniversary
Medieval 2: Total War - Kingdoms
World of Warcraft

Screensaver

X-Men Legends II

Drivere

ATI Catalyst 7.5 cu Control Center
NVIDIA ForceWare 94.24

Patch

Battlestations Midway v1.1.1
Company of Heroes v160-161
Devil May Cry 3 v1.3.0 (DVD)
Halo 2 Vista Update 1
Medieval 2: Total War v1.2 (DVD)
S.T.A.L.K.E.R. v1.0003
Supreme Commander v3251 (DVD)
The Elder Scrolls IV: Oblivion v1.2.0416
The Elder Scrolls IV: Oblivion - Shivering Isles v1.2.0416
Two Worlds v1.0-1.03 (DVD)

Antivirus

Kaspersky Anti-Virus Personal 7.0.0.119b

Freeware

AC3 Filter 1.40b
ATI TrayTools 1.3.6 1044 Beta
Cryptic Animation Rig
Orbit 1.5.6
Quark 1.0.40
Riva Tuner 2.01 Final
Winamp Essentials Pack 5.35
Xfire 1.76.26427

Shareware

neuview media player pro 6.07
Pandora Recovery 1.1.20
PCMedik 6.5.28.2007
WinRAR 3.70 Final

EXTRA

Blood Masters (versiune completă) (DVD)
CellFactor: Revolution (versiune completă) (DVD)
No One Shoots Forever (versiune completă)
Haloid (DVD)
LEVEL CD/DVD Finder

NOTĂ

Interfața CD/DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD/DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

CD/DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD/DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD/DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

Orice informații suplimentare se pot obține printr-un e-mail trimis pe adresa alex_draghini@vogelburda.com

CD/DVD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD/DVD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.



Joc Full!!!



Syberia II

Syberia este una din poveștile nemuritoare spuse prin jocurile video. După ce în 2005 v-am oferit prima parte a acestei aventuri, iată că acum avem plăcerea de a vă ajuta să vă continuați călătoria alături de Kate, Oscar și Hans spre tărâmul adormit. Cu o grafică excepțională și o poveste fermecătoare, Syberia II este cel mai de preț cadou din partea genialului Benoît Sokal, de la care mulți mai speră și un Syberia III, în ciuda despărțirii de Microïds. Până atunci avem Syberia II, un super clasic de care sperăm să vă bucurați la fel de mult ca și noi.

IULIE 2007

STRANGLEHOLD COLLECTOR'S EDITION VINE CU HARD BOILED



Reuters a prins de veste că Ediția de Colecție pentru PS3 a jocului Stranglehold va conține o versiune Blu-Ray a filmului cult Hard Boiled, regizat de John Woo și cu Chow Yun-Fat în rolul principal. Inspectorul Tequila se bucură, așadar, de avantajul oferit de tehnologia ce permite stocarea unui volum de informație de cinci ori mai mare față de DVD-ul nostru cel de toate zilele.

În 1992, John Woo a revoluționat filmul de acțiune, transformând filmul Hard Boiled într-un clasic al genului, datorită cadrilor slow-motion în care Chow Yun-Fat, cu câte un pistol în fiecare mână, își spulberă adversarii într-o manieră extrem de artistică. The Matrix și Max Payne au avut de unde să se inspire.

Now that's a sweet bullet!

EXPANSION AGE OF EMPIRES III



Până să pună osul la treabă pentru Age of Empires IV, Microsoft Games Studios va lansa încă un expansion pentru AoE III. Asian Dynasties este produs de Big Huge Games și va aduce trei civilizații noi, condiții noi pentru victorie și înfrângere, 15 „Minuni" ale lumii orientale, hărți și alte elemente care să îmbunătățească gameplay-ul. Așteptăm și o dată de lansare.



UBISOFT ANUNȚĂ UN NOU SET DE JOCURI: BEOWULF

Probabil că vă întrebați despre ce e vorba când spunem „set de jocuri". Ei bine, Ubisoft a semnat un acord cu Paramount Pictures pentru a crea mai multe jocuri inspirate din universul cunoscutei legende nordice (o fi fost scumpă licența). Primul joc este inspirat direct din lung-metrajul Beowulf, care va fi în cinematografe în jurul datei de 16 noiembrie 2007. O să trecem peste descrierea fericirii generale de la Ubisoft ca urmare a semnării contractului și o să vă dăm câteva informații legate de film.



„Regizorul Robert Zemeckis oferă o viziune absolut inedită asupra poveștii „Beowulf". Într-o vreme a eroilor, puternicul războinic Beowulf îl omoară pe demonul Grendel, ceea ce provoacă furia groaznicei și în același timp seducătoarei mame a acestuia, declanșând un conflict care va transforma regatul într-o legendă. „Beowulf" se bucură de o distribuție strălucită, în care figurează: Ray Winston, în rolul eroului Beowulf, Anthony Hopkins, în rolul regelui corupt Hrothgar, John Malkovich, Robin Wright Penn, Brendan Gleeson, Crispin Glover, Alison Lohman și Angelina Jolie, în rolul mamei lui Grendel. Paramount Pictures și Shangri-La Entertainment prezintă „Beowulf", un film produs de ImageMovers și Robert Zemeckis."

Aici mai figurau niște cuvinte de laudă la adresa filmului și a viitorului joc, însă părerea noastră e că ar trebui să mai așteptăm.

SE VOR LANSA — IULIE 2007

The Settlers II: The Next Generation (10th Anniversary)	Ubisoft
Storm of War: Battle of Britain	Ubisoft
Dead Reefs	DreamCatcher Interactive
Sword of the New World: Granado Espada	K2 Network, IMC Games
Lottso	Electronic Arts
Enemy Engaged 2	G2 Games
Civilization IV: Beyond the Sword	2K Games
Combat Mission: Shock Force	Paradox Interactive
Harry Potter and the Order of the Phoenix	Electronic Arts



FOOTBALL SUPERSTARS

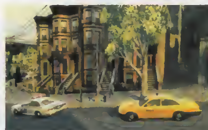
După ce Sports Interactive a anunțat că lucrează cu spor la Football Manager Live, un manager MMO, CyberSports anunță și ei că Monumental Games pregătește un joc de fotbal în sistem MMO, intitulat Football SuperStars. Principiul din spatele acestui joc este asemănător cu cel din genialul New Star Soccer 3, mai exact nu controlezi o echipă, ci un jucător. În Football SuperStars vei realiza level-up și vei face parte din echipe (guilde) de trei, șapte sau 11 jucători. Jocul va fi lansat în martie 2008, iar pe site-ul oficial, www.footballsuperstars.com, se acceptă înscrieri pentru etapa Beta.



GTA IV SPECIAL EDITION







Pentru cei care vor mai mult de la un joc decât un proces, o cutie de plastic pe care să-și țină cafeaua și un DVD pe care să-l agațe de oglinda retrovizoare să nu îl prindă radarul, Rockstar va lansa GTA IV Special Edition. Pentru „modesta" sumă de 89.99$, veți primi o cutie de metal (prevedem cel puțin un proces intentat Rockstar-ului din cauza vreunui adolescent care și-a bătut bunicul cu faimoasa cutie de metal), un breloc (numai bun pentru șperaclul „3arba Phi4relor Mark V") și alte măgării (artbook, CD care conține coloana sonoră etc.) care vor face timpul să treacă mai repede în închisoarea unde sigur veți sfârși dacă mai jucați jocuri violente. Delincvenților!

ILLIDAN A MURIT



Azeroth poate să doarmă liniștit acum. Illidan a murit. Cunoscuta ghildă europeană Nihilum l-a îngenunchiat pe Illidan pentru prima dată în istoria WoW-ului. Mai interesant este faptul că, pe lângă loot-ul epic la care se aștepta lumea, s-a întâmplat un pustiu de bine și de undeva a răsărit și un pumnal legendar. Pentru mai multe detalii asupra loot-ului din Black Temple, intrați pe *www.mmo-champion.com*, unde se află o listă relativ completă a obiectelor căzute.

IEFTINIREA CONSOLEI XBOX 360 VA COINCIDE CU LANSAREA JOCULUI HALO 3?

Next-Gen.biz citează câteva surse Microsoft vizavi de planurile companiei de a-și extinde popularitatea în rândul consumatorilor, de unde aflăm că Microsoft a realizat, în sfârșit, că singurul mod în care va putea atinge obiectivul vizat este ieftinirea consolei Xbox 360 până la apetisantul „scor" de 199 de dolari!

Analistul software Heather Bellini (UBS AG) crede că divizia de jocuri a Microsoft va înregistra profituri semnificative, echivalând astfel succesul celor de la Nintendo cu Wii, numai dacă va scădea prețul consolei Xbox 360, având ca rezultat o creștere semnificativă a numărului de jocuri vândute. Bellini mai este de părere că ieftinirea ar putea avea loc în septembrie, adăugând că Microsoft ar face bine să se prezinte la linia de start cu o listă de jocuri cât mai lungă, dacă are de gând să profite la maximum de pe urma Crăciunului și să pună la dispoziția cumpărătorilor cel mai mare număr de unități, astfel încât să vândă cele mai multe jocuri.



Un Crăciun fericit!

UNCLE BOLL WANTS YOU!

Încă nu ne-am dat seama dacă e o glumă sau nu, dar cum 1 aprilie este cam departe, iar geniul cinematografic Uwe Boll e în stare de așa ceva, vom presupune că oamenii de la Kotaku grăiesc adevărul și numai adevărul. Uitați ce i-a mai fatat mintea hitleristului: s-a gândit să vândă un rol în Far Cry pe eBay. Licitația a început de la 2498 de euro și numai gândul că s-ar încheia cu un câștigător ne dă fiori pe șira spinării, deși cunoaștem câțiva oameni care ar plăti dublu pentru cinci minute de „intimitate" cu geniul german. Mare grijă pe cine bagi în film, Uwe!



ENTERTAINMENT ARENA EXPO

În perioada 13 – 16 septembrie 2007, la Sala Polivalentă București, va avea loc expoziția internațională Entertainment Arena Expo, în cadrul căreia se vor reuni firme din domeniul IT, al telefoniei mobile, distribuitori de sisteme audio – video (home entertainment), HDTV, al distribuției de film și muzică, distribuitori de jocuri video și console, jocuri mecanice / casino, gadget-uri, dotări pentru cluburi și discoteci și în general tot ceea ce ține de capitolul divertisment.

Evenimentul va fi structurat în trei secțiuni, în funcție de tematica acestora: Digitrend Arena dedicată domeniilor IT, audio – video (home entertainment), telefoniei mobile, televiziunii digitale, Extrem Arena ce cuprinde dotările pentru cluburi și discoteci, jocurile video, jocurile mecanice - casino și gadget-uri, și Fantasy Arena având ca tematică muzica și filmul, cartea de anticipație și jocurile clasice. Entertainment Arena este concepută ca o expoziție ce se adresează specialiștilor din domeniul divertismentului, nefiind însă uitat publicul larg, pentru acesta fiind organizate o serie de concursuri cu premii. Evenimentul este organizat de firma Expo 24 împreună cu Apple Romania.

NINTENDO LINE-UP VARA 2007

Nintendo a făcut publică lista jocurilor pentru Wii cu care ne va ataca în această vară:

10 iulie	Manhunt 2	Rockstar Games
30 iulie	Mario Strikers Charged	Nintendo
20 august	Metroid Prime 3 Corruption	Nintendo
Septembrie	Battalion Wars 2	Nintendo
14 august	High School Musical: Sing It!	Disney Interactive Studios
14 august	Madden NFL '08	EA
August	Tiger Woods PGA Tour '08	EA
August	Space Station Tycoon	Namco Bandai
August	Brunswick Pro Bowling	Crave
August	Dave Mirra BMX Challenge	Crave
August	Pinball Hall of Fame: The Williams Collection	Crave
Septembrie	Brothers in Arms	Ubisoft
Septembrie	Looney Tunes: Acme Arsenal	Warner Bros.
Septembrie	George of the Jungle	Crave
Septembrie	Fall Boogie	EA

THE AGENCY

Sony Online Entertainment s-a pus pe treabă și a confirmat că se lucrează la The Agency, un MMO poate și cu elemente RPG, exclusiv pentru consola PS3. „You are what you wear", a declarat Matt Wilson, executive producer, care explică faptul că echipamentul pe care îl vom folosi va afecta în mod direct modul de joc recomandat. Au fost anunțate două facțiuni, iar restul detaliilor, printre care și data de lansare, se lasă așteptate.

RESIDENT EVIL 5, ÎN PRIMA PARTE A LUI 2008

Partea rea este că această știre nu este provocată de un anunț oficial Capcom și vestea bună este că nici nu este „pe surse". Lansarea lui Resident Evil 5 până în martie 2008 este doar una dintre soluțiile prin care Capcom dorește să-și mărească profitul, printr-un portofoliu mai puternic, concentrat pe principalele sale francize. Faptul că Resident Evil este singurul joc adus în discuție este o dovadă că se bucură de o atenție deosebită din partea Capcom. Așteptăm detalii Martie 2008 ar fi o veste bună.

FALLOUT 3 ÎN TOAMNA 2008, PENTRU PC, 360 ȘI PS3

Fallout 3 continuă să țină capul de afiș la capitolul „știri fierbinți", iar după un teaser traier impresionant, iată că Bethesda a revenit cu noi detalii, anunțând că Fallout 3 va fi lansat în toamna anului 2008, pentru PC, Xbox 360 și PlayStation 3. Restul detaliilor le vom afla în curând și vi le vom prezenta sub forma unui super preview intr-unul din numerele viitoare.

CHIP SPECIAL VISTA

Lume, lume! Căscați ochii! A apărut un nou sistem de operare pe piață, care, vrem, nu vrem, va deveni cel mai bun prieten al nostru pentru o lungă perioadă de timp și va trimite XP-ul pe hard-ul celor drepți. Pentru că începutul e cel mai greu, trebuie să găsim soluții. Ca urmare, începând cu data de 16.06.2007, la chioșcurile de presă din toată țara poate fi găsită o nouă ediție a revistei CHIP Special, numărul curent fiind dedicat în totalitate noului sistem de operare Windows Vista de la Microsoft.

Cu motto-ul „Aproape totul despre Vista", revista este dedicată tuturor utilizatorilor de PC aflați în căutarea unor niveluri superioare de stabilitate, performanță și viteză, care doresc să facă trecerea de la Windows XP la Vista în perfectă cunoștință de cauză și în condiții de maximă securitate.

În paginile revistei vă sunt oferite deopotrivă sfaturi pentru instalarea sistemului, precum și toate răspunsurile la potențialele întrebări referitoare la cel mai nou produs Microsoft. Împărțite pe trei secțiuni (Introducere, instalare și Practică), articolele își propun să acopere un domeniu larg, începând cu instalarea și terminând cu descrierea noilor facilități din Vista și prezentarea celor mai noi tehnologii de criptare oferite de acest nou sistem de operare.

Pe lângă generalitățile atât de importante, care identifică modificările și, mai ales, îmbunătățirile aduse de Vista față de sistemul de operare anterior al celor de la Microsoft, avem comparații între toate versiunile de Vista disponibile pe piață, sfaturile de instalare dezbătute pe larg și o listă cuprinzătoare de verificări, menită să identifice potențialele obstacole de funcționare, precum și rezolvarea acestora.

Administrarea datelor, configurarea rețelei, lucrul cu driverele, noul Control Panel și, nu în ultimul rând, chestiunile de securitate din noul sistem de operare sunt tot atâtea teme tratate de redactorii CHIP Special.

Altfel spus, această revistă are un caracter practic deosebit, fiind cheia ideală pentru descifrarea misterelor Vista, iar CD-ul ne oferă o mulțime de utilitare indispensabile unui bun management al sistemului și cele mai noi programe dedicate – fie în versiuni freeware și shareware, fie uneori chiar în variante complete. Sfârșitul nervilor provocați de Vista este foarte aproape pentru că revista poate fi găsită chiar acum la chioșcurile din toată țara sau online pe www.chip.ro. Asta La Vista, Vista.

I-MODE

Accesează serviciul inovator i-mode, oferit în premieră în România de către COSMOTE, prin intermediul telefoanelor special concepute. i-mode este o tehnologie dezvoltată de compania japoneză NTT DoCoMo și oferă utilizatorilor de telefonie mobilă acces la informații din domenii variate în timp real. Potrivit nevoilor fiecăruia, utilizatorii pot accesa hărți, știri și meteo, se pot distra cu cele mai bune jocuri, descărca informații, imagini și tonuri de apel, folosi servicii bancare și e-mail-ul. Astfel, oriunde și oricând, utilizatorul i-mode este la o apăsare de buton distanță de informația dorită.

NEED FOR SPEED: PROSTREET



E oficial! EA Games a anunțat că numele următorului joc din seria Need for Speed este ProStreet, iar de realizarea acestuia se ocupă studioul EA Black Box din Vancouver. Ca de obicei, declarațiile de rigoare fac referire la diverse tipuri de curse demente, Larry LaPierre, producătorul executiv al jocului, repezindu-se să afirme că „Need for Speed ProStreet stimulează cultura curselor auto oferind cel mai înalt nivel de urmăriri în duelul pentru supremația șoselei. Acesta este un joc în care îți construiești cel mai bun bolid de curse prin toată lumea și îți pui la bătaie îndemânarea și reputația împotriva celor mai buni șoferi". Măi să fie...



Revenind la promisiuni, EA se laudă cu o precizie impecabilă și grafică detaliată, chiar foto-realistă a jocului, cu ajutorul căreia ne va prinde în mreje. Funcția Autosculpt nu a fost dată uitării, ba chiar va atinge noi culmi, iar nivelul de personalizare al mașinilor se vrea a fi unul fără precedent. De asemenea, Need for Speed ProStreet vrea să ne injecteze o supradoză consistentă de adrenalină și, eventual, să ne administreze penalizări drastice, consecințele unui eșec putând fi de-a dreptul devastatoare, dacă ne luăm după gura EA-ului. Fiecare zgârietură, fiecare deformare a caroseriei vor dovedi că te-ai dedicat cu trup și suflet competiției (sau că ești prea tembel ca să eviți stâlpii de pe marginea drumului), însă ceea ce ne-a făcut cu adevărat curioși vizavi de NFS ProStreet nu este posibilitatea șifonării mașinilor, ci noua componentă online, cu ajutorul căreia NFS ProStreet va redefini, se pare, sensul dat competiției.

Jocul va fi disponibil din toamnă, pentru Xbox 360, PS3, Wii, PS2, Nintendo DS, PSP, PC și telefoane mobile. Adică peste tot.

Sper să nu ne fi prostit...

ASSASSIN'S CREED ÎN NOIEMBRIE

Beți și vă veseliți, Ubisoft ne promite că Assassin's Creed va fi lansat în luna noiembrie a acestui an. Adică peste exact șase luni. Prevedem un Crăciun tare fericit. Moșule, un upgrade la băiatu'!



GOTHIC 4 FĂRĂ MUȘCĂTURI DE PIRANHA

După multe certuri și dispute, JoWood a anunțat că Piranha Bytes nu mai este luată în considerare pentru dezvoltarea următorului titlu al seriei Gothic. Un pic descurajator acest anunț, deoarece, deși cei de la Piranha nu au făcut o treabă prea bună cu Gothic 3, este greu să dezvolți un al patrulea titlu Gothic fără să bușești ceva esențial.

JoWooD confirmă discuțiile avansate pentru producerea jocului Gothic 4 pe PC și console cu mai multe studiouri interesate de acest proiect. Lansarea lui Gothic 4 pe actuala generație de console este următorul pas logic în strategia publisher-ului. JoWooD pune accentul pe un înalt standard calitativ și, bineînțeles, pe aprecierile și dorințele comunității vizavi de această parte din principalul titlu al companiei. Cum Pluto 13 și JoWooD nu au ajuns la un acord în privința dezvoltării jocului Gothic 4, colaborarea a luat sfârșit.

HALO 2 ȘI SHADOWRUN PENTRU WINDOWS XP

Citiți și vă minunați! Falling Leaf Systems, o companie care și-a făcut un scop în viață din a ne oferi posibilitatea de a folosi programe destinate unui anumit tip de platformă pe diverse alte platforme, acceptă acum precomenzi pentru Halo 2 și Shadowrun compatibile cu Windows XP. În esență, Falling Leaf Systems plănuiește de fapt să ne ofere software-ul care le va asigura jocurilor Halo 2 și Shadowrun, deocamdată exclusive pentru Windows Vista, compatibilitatea cu Windows XP. Tot ceea ce avem de făcut pentru a rula cele două jocuri pe cel mai stabil sistem de operare din istoria Microsoft este să le comandăm prin intermediul site-ului Falling Leaf (www.fallingleafsystems.com) și să așteptăm lansarea oficială a software-ului în cauză, când ne va fi livrat gratuit. În iulie.

Brian Thomason, președintele companiei Falling Leaf Systems, a ținut să declare următoarele:

Microsoft a decis, în maniera clasică Microsoft, să lanseze o migrație oricum forțată, cu ajutorul a două jocuri care vor rula doar pe Windows Vista. Mai întâi susțin că implementarea DirectX 10 în Windows XP este imposibilă, iar acum vor să ne convingă să credem că n-au fost în stare să lanseze două jocuri bazate pe DirectX 9 pe XP. Planuim să le dovedim că ambele teorii sunt false.

LEVEL TOP 10

The Elder Scrolls IV: Shivering Isles	**59**
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Cernobyl	**44**
The Elder Scrolls IV: Oblivion	**40**
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	37
World of Warcraft	36
Spiderman 3	27
Gothic 3	24
UFO: Extraterrestrials	9
Ancient Wars: Sparta	2
Dawn of Magic	0

WCG 2007 World Cyber Games Romania

După o noapte nedormită (aşa păţesc de fiecare dată când plec la mare), am plecat din nou spre Constanţa. Era şase dimineaţa, soare, iar în faţa scării mă aştepta o maşină nerăbdătoare să vadă Şantierul Naval. Nu mă întrebaţi de ce, am dormit aproape tot drumul, lăsându-l pe BogdanS s-o ducă cu vorba, iar după porţia de pizza cu ulei îngurgitată după asolizarea pe malul mării, am adormit din nou. Nu trebuie să fii un geniu ca să-ţi dai seama că a doua zi eram o prospătură de om. Următoarea destinaţie: Internet Cafe-ul Forte din Constanţa, unde în zilele de 1 şi 2 iunie s-au desfăşurat finalele naţionale de Counter-Strike 1.6, echipei câştigătoare fiindu-i rezervat un loc la marea finală World Cyber Games 2007, ce va avea loc în Seattle (SUA) între 3 şi 7 octombrie. Când am intrat în sală, începuseră deja câteva meciuri, iar după un schimb de amabilităţi cu Silviu Stroie, preşedintele PGL, am constatat câteva diferenţe de organizare faţă de alte ediţii care au avut loc tot la Constanţa. În primul rând, mai multă linişte. Spectatorii din faţa proiectorului s-au abţinut de la a urla în neştire, datorită unei supravegheri mai stricte şi căldurii care le-a luat din piuit, jucătorii procedând într-un mod similar, de frica unor penalizări sau descalificări. În concluzie, Professional Gamers League, organizatorii evenimentului, au fost din nou la înălţime, atât prin ordinea şi disciplina impuse maselor, cât şi din punct de vedere tehnic. Noutatea a constituit-o prezenţa la faţa locului a postului de televiziune online Arena, care a transmis în direct meciurile importante, acoperind majoritatea aspectelor ce ţin de o competiţie de asemenea anvergură prin comentarii live şi interviuri. M-au ochit şi a trebuit să dau şi eu unul. Cât priveşte meciurile în sine (care s-au disputat pe hărţile de_nuke, de_train, de_inferno şi de_dust2), este de remarcat faptul că acestea tind să devină din ce în ce mai spectaculoase, oferind, nu de puţine ori, surprize-surprize. Echipa TeG, obişnuită cu locul întâi la orice ediţie a campionatelor naţionale de CS, a avut parte de cea mai mare surpriză. Din nefericire pentru ei, a fost una mai puţin plăcută, deoarece au fost eliminaţi în penultimul act al competiţiei, fiind nevoiţi să se mulţumească cu locul 3. Nu i-am văzut să plângă pe la colţuri, ceea ce înseamnă că au luat în calcul şi un astfel de deznodământ. Se zvoneşte că vina ar purta-o pierderea unui membru cu vechime, înlocuitorul acestuia activând de doar două săptămâni în cadrul TeG, un aspect care le-ar putea explica lipsa de coordonare în momente de cumpănă. Apoi, altă surpriză. Veniţi parcă de nicăieri, componenţii echipei IGG au reuşit să se califice în finală, dar au pierdut meciul în faţa echipei Eq. Rezultatele vorbesc de la sine: pe harta de_inferno scorul a fost în favoarea IGG - 13:16 (8:7, 5:9), însă pe de_train Eq a câştigat detaşat cu 16:5 (15:0, 1:5). Aşadar, Eq merge mai departe.

După o săptămână, dar de această dată în incinta Internet Cafe-ului Computer Fun 2 din Târgovişte, le-a sosit rândul jucătorilor de FIFA 07 să-şi încerce „jocul de glezne". După un sezon în care au participat aproximativ 100 de jucători din România, cei mai buni 32 din ţară au ajuns astfel să concureze pentru un loc la finala mondială WCG 2007. Concursul a început cu repartizarea participanţilor în 8 grupe, primii 2 clasaţi calificându-se mai departe, şi avea să fie dominat în mare parte de jucătorii din NoA (ex YQ), care la final au reuşit să obţină 4 din primele 5 locuri. La final, câştigătorul competiţiei a fost desemnat NoA|Yzw – Coman Cristian din Reghin, care l-a avut ca adversar în finală pe colegul său de echipă Dragos Gliga – NoA|Dax din Târgu Mureş. Ambele meciuri s-au încheiat cu victorie pentru NoA|Yzw 5-1 şi 6-0.

■ KiMO


Locul 1 şi un bilet spre Seattle pentru Eq


Un meritat loc 2 pentru IGG


Locul 3 pentru TeG


La Constanţa s-a tras, nu glumă


Un Silviu relaxat şi un KiMO topit de soare


Meserlaşii de la FIFA 07

Minunata aventură a jocurilor în România

Pentru că unul din scopurile noastre principale este acela de a oferi o opinie obiectivă asupra calității jocurilor care fac subiectul recenziilor găzduite în paginile revistei LEVEL, ne-am gândit să ducem lucrurile puțin mai departe. Când și de unde cumpărăm, cum funcționează piața în România sunt lucruri pe care ar trebui să le știm cât mai bine. Încă din startul acestui articol trebuie să vin cu precizarea că această discuție este utilă în special celor care s-au lăsat de piratat, deși ar fi excelent dacă la sfârșitul lecturii aș mai aduce câțiva cititori pe calea cea dreaptă. Consider că avantajele unui produs original sunt cunoscute de toată lumea, măcar partea cu online-ul și patch-urile. Faptul că noi vă recomandăm un joc sau, mai mult, îl încadrăm la clasa „must have" se poate lovi de multe ori de prețul mare la care este comercializat respectivul joc. Poate fi el un must have dacă salariile din România încă ne fac să ne gândim de multe ori înainte de a face schimbul „procent important din salariu/multe alocații" <=> joc original. Însă piața jocurilor video nu face excepție de la regulile generale ale comerțului. Există cerere și ofertă, există taxe, TVA și impozite, există producători, consumatori și mulți intermediari, unii axați pe aceste produse, în timp ce pentru alții jocurile video reprezintă un mic procent din gama de produse comercializată. La fel ca pentru orice alt produs, există oferte mai bune și oferte mai puțin bune, de aceea este important să cumpărăm în cunoștință de cauză.

Atacul Cifrelor: Resurrection II

Piața din România este împărțită între trei plus unu distribuitori oficiali, canalele gri și retailer-i. Așadar avem următoarele firme: Best Distribution (www.gameshop.ro), distribuitor oficial pentru Electronic Arts, Vivendi Games, Atari, Take 2, Activision, Codemasters, Eidos, Novalogic, Cenega ș.a., TNT Games (www.tntgames.ro), distribuitor oficial Nintendo, Joytech, SEGA, NCSoft, Koch Media, Microsoft Game Studios ș.a. și MONOSIT (www.gamestore.ro), distribuitor oficial Midway, THQ, Ascaron ș.a, plus Ubisoft prin Ubisoft România. Ce înseamnă să fii distribuitor oficial? În primul rând, dreptul de a oferi documentația în alte limbi, în cazul nostru română, iar în al doilea rând prețuri preferențiale la produsele importante în cazul în care ești și exclusiv. Important de știut este și faptul că o parte din publisheri oferă „tratament preferențial" pentru România, lucru care se vede și în prețul jocurilor. Totuși un preț minim este impus din dorința publisher-ului de a-l circula marfa. Un transport poate fi ușor redirecționat spre Vest, situație în care ar apărea probleme și pentru distribuitorii din zona respectivă, dar și pentru publisher.

Evoluția prețului unui joc pe piață este împărțită în trei etape. Prețul „day one" este cel de la lansare, care de obicei este menținut câteva luni, după care, cel puțin la distribuitor, se aplică o primă reducere. Într-un final se intră și în ultima fază, cea în care jocul devine, vorba vine, clasic, iar prețul este unul modic.



Să luăm și câteva exemple concrete. World of Warcraft a intrat pe piață la 220 de lei, iar în momentul de față se găsește la 69,87 de lei pe gameshop.ro, 22 euro fără TVA pe gamestore.ro, 70,21 lei pe emag.ro, 74,30 lei la Flamingo. Pentru S.T.A.L.K.E.R. : Shadow of Chernobyl, avem prețurile 120,80 lei la Flamingo, 119,97 lei pe gameshop.ro sau 36 euro fără TVA pe gamestore.ro. Iar jocuri precum FIFA 07, NFS: Carbon sau Civ IV se găsesc la prețuri între 50 și 70 de lei. Asta nu înseamnă că și la retailer vor ajunge aceste reduceri sau cel puțin nu în timp util, unii preferând să-și mărească profitul pe bucată vândută, nu mereu și pe stoc. În unele magazine însă, toate aceste jocuri pot fi întâlnite și la prețuri cu 70, 80% mai mari. Un joc pentru PC nu mai este „două milioane", situația s-a schimbat de mult. Nu sunt ieftine, dar sunt mai accesibile. Bineînțeles că cei care nu țin prea mult să primească o carcasă și discul jocului pot opta pentru distribuția digitală, folosită tot mai des de distribuitori prin sistemele STEAM, EA Link, Ubisoft Digital Store etc. Pentru jocurile de console discuția este puțin diferită. După ce am scăpat de stupida taxă pe jucării, stabilită cu nesimțire la 25%, prețul de vânzare al consolelor este RRP-ul (recommended retail price) pentru Europa. Wii-ul costă aproximativ 1000 de lei, Xbox 360 puțin peste 1300 de lei, iar PS3 se învârte în jurul sumei de 1900 de lei. Prețul jocurilor este însă ceva mai mare decât pe PC, iar nivelul





pirateriei mult mai mic. Gears of War este în continuare peste 200 de lei, la fel și Zelda sau Resistance: Fall of Man. Dacă ar fi să luăm în calcul faptul că în cazul consolelor, spre deosebire de PC, nu dai banii pe upgrade-uri și poți oricând să joci ultimele jocuri, diferența de preț nu mai pare atât de mare, dar asta este o altă discuție, care se lasă mereu cu scandal.

Majoritatea dictează

Odată cu intrarea în UE, România face parte din piața europeană, o piață liberă și





fără restricții. Oricine poate cumpăra de la oricine și, mai departe, să vândă unde dorește. Din acest motiv, după cum am mai spus, diferența de preț față de țările din Vest nu poate fi prea mare. Într-adevăr, nu ne



comparăm la venituri cu ei oricum am vrea să întoarcem problema și mai avem mult până când achiziționarea unui joc va deveni și pentru noi un lucru „nesemnificativ" din punct de vedere financiar, însă problema nu este dată de prețul jocurilor din România. Orice comparație cu Germania, Franța, ca să nu mai spun de UK, ne avantajează. Asta cu condiția de a cunoaște piața și a ne alege sursele cu mare grijă pentru că fiecare retailer lucrează cu o politică de prețuri diferită și se adresează unui target diferit. Chiar dacă sunt conștienți că un cunoscător va observa diferența mare de preț față de distribuitorul local, politica lui se bazează pe consumatorul de ocazie. Acesta este clientul numărul unu în România și în lume. Consumatorii care nu au timp de stat pe forumuri, de făcut scandal că a fost amânat un joc, de citit dev di-ary-uri și în niciun caz de trecut prin toate etapele piratării unui joc. Ajung într-un hyper-market și fie pentru că ăla micu' urlă de săptămâni întregi că vrea nu știu ce joc, fie pentru că speră ca nevasta să plece la părinți în weekend, preferabil cu restul surselor de poluare fonică din casă, își cumpără un joc. Criteriile după care îl alege sunt total diferite de ale noastre. Nu a jucat demo-ul, nu a citit review-uri. În cel mai bun caz, a auzit de joc într-o discuție cu colegii sau a jucat un prequel în vremurile de demult, înainte de integrarea în schema muncă, somn, bere, știri și fotbal, și titlul îi trezește amintiri plăcute. De câte ori ajung într-un hypermarket și mă uit după un joc nou sau un clasic, sper eu la preț redus, de atâtea ori sunt câteva persoane care scotocesc prin „ofertă". Jocul cu care pleacă este de multe ori alegerea greșită din punct

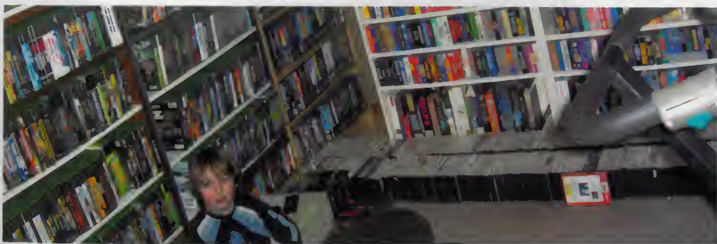


de vedere calitate/preț. Chiar de curând am asistat la o scenă în care un client nemulțumit s-a întors cu un joc într-un magazin, supărat că nu i-a mers. După ce a explicat mai pe larg „reacțiile" calculatorului, vânzătorul i-a atras atenția că are în mână un joc de PS2 și l-a rugat să-și aleagă altul în schimb. Sunt consumatorii pentru care principiul „preTTy lights" (a se citi o copertă drăguță) este de aur. Ei susțin politica de prețuri a retailer-ilor și, dacă ne luăm după numărul celor care au transformat shopping-ul în hobby-ul preferat, jocurile se bucură de o expunere excelentă în fața consumatorilor de ocazie. Suntem o societate de consum și nimic nu ne stă în cale, vrem tot ce e nou, la modă sau arată kewl. Suntem clienți ideali pentru că putem fi controlați cu minim de efort. Diferența de preț dintre retailer, librărie, hypermarket, mall, bla, bla, bla și distribuitor poate face diferența. Ducând discuția mai departe, ne dăm seama că acest lucru influențează volumul vânzărilor, dar și avantajele de care beneficiază cumpărătorii de pe o piață importantă. De la prezența unui număr mai mare de titluri, la documentație în limba română (pentru cine preferă) și la prețul oferit pentru comenzi mai mari. În momentul în care profitul intermediarilor, publisher-distribuitor local-retailer se va muta de pe adaos mare pe volum de vânzări, atunci vom beneficia de condiții și mai bune. Cu speranța că între timp se vor îmbunătăți și condițiile de trai din România, aștept momentul în care să nu avem habar cât costă un joc.

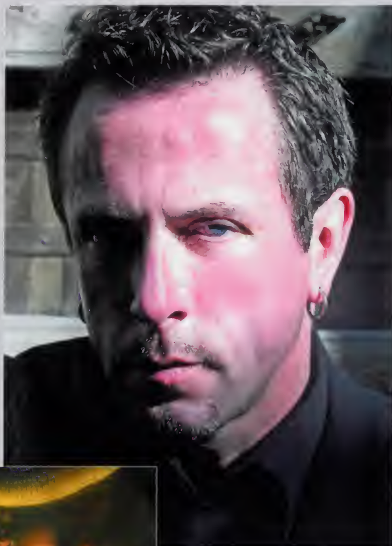




■ Rzarectha



Interviu
Clive Barker



LEVEL: *Ești atât scriitor, cât și artist. Ai oferit mult din conceptul artistic jocurilor pe care le-ai făcut? Ce altceva ai „livrat"? Cât din munca de creație lași efectiv în seama producătorilor?*

Clive Barker: Îmi place să le ofer pe ambele, imagini și povestire, în proiectele jocurilor în care sunt implicat. Deseori imaginile sunt simple schițe destinate a ilustra pentru designeri gândurile mele. Este cu certitudine util să fii în stare a „vorbi" atât prin intermediul cuvintelor, cât și al imaginilor.

L: *Cu câte din elementele efective de gameplay – precum gloanțele controlate mental – ai contribuit la Jericho prin intermediul companiei tale Alchemic?*

C.B: Brian Gomez și cu mine am dezbătut de la bun început subiectul puterilor pe care le vor avea personajele principale din joc.

L: *Ne poți spune de ce ești entuziasmat de jocul Jericho?*



C.B: Sunt entuziasmat de joc datorită prospețimii, zic eu, poveștii și pentru că avem o mare șansă de a-i face pe jucătorii din întreaga lume să se scape pe ei de frică! Ideea jocului Jericho mi-a venit înainte chiar de a vorbi cu Brian despre proiect, așa că mă simt foarte apropiat de el. Mi-ar plăcea ca oamenii să gândească despre Jericho în același fel în care eu m-am gândit la, să zicem, „Alien", atunci când filmul era pe cale să apară. Tachinat cu fărâmituri, dar fără a primi niciodată întregul adevăr monstruos, până când povestea nu a fost spusă pe ecran. Jericho ar trebui să fie la fel. Unic și terifiant.

L: *Sunt legate jocurile și cărțile tale? Există un univers coerent atotcuprinzător în scrisul tău, de care jucătorii ar trebui să fie conștienți?*

C.B: Jocurile mele nu se leagă de cărțile mele. Cel puțin până acum. Jericho este primul proiect de joc cu care am avut de-a face despre care simt realmente că ar putea fi explorat în romane și reviste de benzi desenate (am o imensă pasiune pentru reviste de benzi desenate!).

L: *Cărțile tale se pot termina apocaliptic: dezvăluirea realității, precum și întrepătrunderea lumilor – cum va fi comparativ cu acestea punctul culminant din Jericho?*

C.B: Cărțile mele se termină, într-adevăr, cu evenimente apocaliptice și cu descoperirea realităților. Ar trebui să fie o aromă a aceleiași sublime distrugeri și în Jericho. Bineînțeles, finalul depinde în întregime de felul în care duci jocul până la capăt, dar, oricum ai lua-o, vei ajunge să vezi foc și sânge.

L: *Care crezi că sunt avantajele jocurilor video față de formele de artă tradiționale, precum filmele și romanele?*

C.B: Nu mă gândesc la mediul pentru care lucrez (filme, cărți, picturi, jocuri) ca având avantaje sau dezavantaje în fața altuia. Pentru mine, este în mare măsură o chestiune de dispoziție. Sunt zile în care singurul lucru pe care vreau să îl fac este să scriu sau să pictez, altele în care citesc sau mă joc. Toate mediile de exprimare au bucuriile și limitările lor.

L: *Ce alți autori te-au inspirat în munca ta? Sunt jocuri care să te fi inspirat (spre exemplu, Planescape Torment)? Sau care să te fi impresionat prin povestea lor?*

C.B: Lista autorilor care m-au inspirat este aproape nesfârșită, dar i-aș putea nominaliza pe Herman Melville, Edgar Allan Poe, Ray Bradbury, William Blake, ca să pomenesc doar puțini. Sunt, de asemenea, foarte mult influențat de pictori, opera lui Francisco de Goya, a lui Ernst Fuchs, a lui James Ensor (suprarealistul belgian). Ei se află întotdeauna în capul meu, inspirându-mă să fac mai bine.

L: *Ce legătură există între amplasarea acțiunii jocului în Orientul Mijlociu și politica actuală din zonă? Este ceva ce încerci să transmiți cu acest titlu?*

C.B: Mi-a plăcut ideea de Ierihon din primul moment în care mi-a venit în minte pentru că împreunează două dintre pasiunile mele – istoria și horror-ul. Mi-a plăcut călătoria protagonistului nostru prin felii de alte vremuri, pe parcursul jocului avansul acestuia aducându-l constant tot mai aproape de Marele Dușman care șade în centrul acestui Labirint al Timpului.

L: *Descrierea ta făcută Jericho-ului ca fiind „ziduri între ziduri între ziduri" dă impresia unor camere extradimensionale în stil lovecraftian, paradoxuri deliberat create pe care mintea umană nu le poate pricepe întocmai, ce împrăștie o notă de confuzie asupra numitelor orori.*

C.B: Este, într-adevăr, o conexiune în joc cu felul de spații arhitecturale vaste evocate în opera lui H.P. Lovecraft. Dar, cred eu, aici se termină asemănările. Metoda lui Lovecraft era de a evoca în mod continuu prezența unor forțe imense, de nenumit și nedescris, ceea ce, în ce mă privește, devine ușor obositor după o vreme. Nu sunt multe ocazii într-o carte, înainte ca eu să devin iritat, în care autorul îmi poate spune că monstrul era așa de teribil încât el nu are cuvinte să mi-l descrie. Chiar de la începutul carierei mele ca Imaginator, am simțit o mare plăcere de a-i prezenta cititorului sau, în cazul „Hellraiser", spectatorului, personaje negative imaginate precis și filmate elegant. Nu sunt interesat de o bestie pe care creatorul afirmă că nu mi-o poate arăta.

L: *Sunt câteva chestii de-a dreptul oribile în Jericho (cum ar fi o femeie care face mobilă din carne de om) – este ceva despre care ai crezut că este prea violent pentru a fi inclus în joc?*



C.B: Este, într-adevăr, ceva material intens și sângeros în Jericho, dar am crezut întotdeauna că una din sarcinile unui creator de povestiri horror, pentru orice mediu de comunicare, este de a-și duce audiența în teritoriile Tabuului – locuri în care ei nu ar fi avut îndrăzneala de a se aventura dacă jocul nu i-ar fi obligat să pășească pe un pământ înșelător. Iar prin acest pas, să cheme asupra lor mânia vreunei creaturi pe care ei nu au întâlnit-o niciodată.

L: *Care este personajul/creatura ta favorită din joc?*

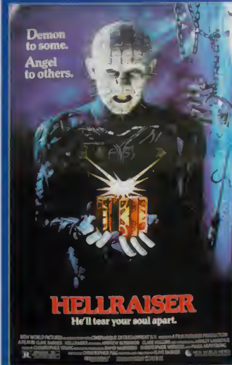
C.B: Niciodată nu îmi place să consider ca favorit un personaj din cărți sau jocuri. Așteaptă, asta este o minciună. Îi iubesc pe cei răi. Întotdeauna am făcut-o. Întotdeauna o voi face.

L: *Ierihonul în sine este cel mai vechi așezământ omenesc locuit continuu din lume, cu toate acestea titlul tău se referă nu la orașul istoric, ci la echipa de mediumuri supranatural talentate trimisă în Al Khali pentru a rezolva misterul de-a lungul veacurilor. Cum sunt formate aceste echipe și strânse împreună?*

C.B: Nu există îndoială că, dacă Jericho va fi plăcut de către jucători, vom duce echipa noastră de mediumuri către alte aventuri (presupunând, bineînțeles, că vor supraviețui). Apetitul omenesc pentru mister și teroare nu a dispărut niciodată, chiar și acum, când lumea este plină de terori reale. Poate că aceasta este legătura. Poate că noi căutăm jocuri și povești care ne permit să avem, într-o anumită măsură, un control asupra ororilor din lumea imaginară: un control pe care nu îl avem, regretabil, în lumea reală.

L: *Există cu siguranță supra-rele în opera ta, dar sunt foarte puține semne ale binelui. Reflectă acest fapt ceva din propria ta viziune asupra lumii?*

C.B: Nu sunt de acord cu observația că sunt puține semne ale binelui în opera mea. V-aș îndrepta atenția către romane precum „Imagica" și „Weaveworld", ambele având eroine și eroi foarte puternici. La fel se întâmplă cu poveștile pe care le scriu pentru toate vârstele, „The Thief of Always", spre exemplu, are un erou foarte puternic numit Harvey, care se ridică împotriva unui inamic mult superior, așa cum în Biblie David a luptat cu Goliat. Iar în cărțile „Abarat", dintre care la momentul actual sunt publicate două din cele cinci romane, este o întreagă bandă de băieți buni care o înconjoară pe eroina noastră umană, Candy Quackenbush. Nu este nevoie să mai adaug că băieții buni sunt într-o inferioritate numerică fără de speranță, dar asta este o parte a distracției, nu-i așa?



L: *Care este cartea ta preferată din cele pe care le-ai scris?*

C.B: Imagica.

L: *Ce plănuiești pentru viitor, în afară de un remake al lui Hellraiser?*

C.B: „Midnight Meat Train" este aranjat pentru producție la Lakeshore, „Pig Blood Blues" este la Phoenix, „Thief of Always" e la Fox... și mai sunt multe altele la rând.

L: *Îți lipsește Marea Britanie, acum că te-ai stabilit în Los Angeles?*

C.B: Îmi lipsesc mulți dintre prietenii pe care mi i-am făcut în orașul meu natal Liverpool, și mai târziu colegii cu care am lucrat când am făcut primul „Hellraiser" în Londra. Îmi lipsește ploaia. Îmi lipsește toamna (dar nu iarna). Îmi lipsesc furtunile cu fulgere care sunt incredibil de rare în Los Angeles. Dar stau aici, către sfârșitul lui ianuarie, cu un cer albastru limpede afară și palmierii aplecându-se în bătaia îmbălsămătoare a vânturilor din Santa Ana. Este ceva care să nu-ți placă?

L: *Câini sau pisici? Și de ce?*

C.B. Și câini, și pisici, și șobolani albi și koi uriași, și șopârle gecko pe care le cumpărăm de la magazinul de animale și le lăsăm libere prin casă în așa fel încât să-și facă culcuș în draperii, și papagalii mei, Malingo și Smokey, și iubitul meu Gonzo, un cacatuid pe care l-am crescut cu mâna mea. Aș putea continua. Animalele sunt dovada prea-minunată că Făcătorul vrea ca noi să ne distrăm.

Din nou pe front

COMPANY of HEROES
OPPOSING FRONTS

Nu ştiu exact cine, probabil un bucătar român care curăţa la Stalingrad cartofi pentru tocăniţa Wehrmachtului glorios (glumesc, era vorba de un soldat din Războiul Civil american), a descris războiul ca „90% plictiseală cruntă şi 10% teroare pură". Spre deosebire de „concurenţă", care a înhăţat partea leului, Relic s-a concentrat asupra celor zece procente şi a reuşit să ne dea cel mai bun RTS WW2 (din nou, Close Combat „nu se pune", face parte dintr-o altă categorie) şi unul dintre cele mai solide RTS-uri din toate timpurile. Încurajaţi de succesul lui Company of Heroes şi hotărâţi să lase urme şi mai adânci (de parcă două Homeworld-uri şi trei Dawn of War n-au fost de ajuns) în istoria genului şi să fure tronul Blizz-ului, cei de la Relic au de gând să-şi ridice RTS-ul WW2 la rangul de francizã. Primul pas va fi făcut în toamnă, când CoH: Opposing Fronts, primul dintr-o lungă serie (sperăm noi) de „urmaşi", va scoate capul din tranşee şi ne va trimite din nou pe front. Cele două armate noi, câte-o campanie single pentru fiecare şi posibilitatea de a-l juca fără a fi nevoie să instalăm Company of Heroes mă împiedică să-i pun eticheta de expansion. Deja devine nesimţire, e a doua oară când avem de-a face cu un expansion care-şi depăşeşte condiţia şi reuşeşte să arate ca un sequel.

Tom şi Jerry

După ce au căzut ca muştele pe Omaha Beach şi au umplut Franţa cu urme de bocanci, americanii din Compania Able au primit o binemeritată permisie şi au fost lăsaţi să se odihnească. În pace. Omaha Beach a dispărut şi ea din peisaj, „cedând" locul celorlalte trei puncte de interes ale operaţiunii Overlord, plajele Gold, Juno şi Sword, unde au debarcat vajnicii britanici şi neînţeleşii canadieni. Eroii campaniei aliate sunt băutorii de ceai aflaţi în solda reginei, iar obiectivul final va fi eliberarea oraşului Caen.

Cei sătui de aventurile eroice ale Aliaţilor prin nisipul fierbinte al plajelor „normandiene" vor putea privi războiul prin ochii ireal de albaştri (sau prin vizorul Tiger-ului) ai Ubermensch-ului camuflat staţionat în Olanda, care încearcă din răsputeri să respingă cel mai mare desant aerian din cel de-al Doilea Război Mondial. Dacă n-aţi ghicit încă, în cadrul campaniei single a Axei veţi primi comanda diviziei Panzer Elite şi va trebui să aveţi grijă ca operaţiunea Market Garden să se desfăşoare conform adevărului istoric şi aliaţii să o ia pe cocoaşă din cauză că nu şi-au văzut lungul podului.


Un ceai, băieţi? Vă văd cam nervoşi...


Aici va fi o poieniţă...


Vă fac ştrudel, mă!!!


Juma' de catedrală

Tranşeele unchiului Tom(my)

Pentru că puterea unui RTS stă în diversitate, oamenii de la Relic ne promit că se vor strădui din răsputeri să ne facă să simţim din plin diferenţele dintre cele patru „facţiuni". Pe scurt, am fost asiguraţi că, dacă vom lua partea englezilor (în single sau în multi), nu vom avea de-a face cu nişte americani îmbrăcaţi în uniformă britanică şi cu accent ciudat, ci vom avea parte de o experienţă tactică total diferită faţă de cea trăită alături de Compania Able în Company of Heroes.

Pe lângă „Tommy Gun-ul" (sau un Bren nervos când e cazul) absolut necesar pentru buna desfăşurare a unui război serios, infanteriştii britanici au primit câte-o lopăţică şi instrucţiuni clare şi precise de folosire. Ca urmare, sorbitorii de ceai vor fi singurii care vor putea săpa tranşee şi adăposturi individuale, devenind aproape imuni la barajele de artilerie şi/sau blindatele duşmane.

O altă particularitate a armatei britanice va fi mobilitatea bazei. Orice clădire, inclusiv cartierul general, va putea fi relocată acolo unde este nevoie de ea. Dacă vă întrebaţi de ce o armată preponderent defensivă preferă să „umbie cu cortul" şi nu să clădească structuri durabile ca orice om care-şi apără sărăcia, nevoile şi neamul, imaginaţi-vă următoarea situaţie: Comandanţii trupelor americane sau ale Axei vor adopta o mentalitate de latifundiar şi vor prefera să controleze un număr cât mai mare de locaţii, să asigure o linie de aprovizionare cât mai solidă şi să menţină un front cât mai compact. Deci vor avea mai multe griji pe cap. Urmăreşte lupta, mai aruncă şi câte-un ochi prin bază şi prin teritoriile controlate, să nu-ţi întrerupă fascistul linia de aprovizionare. Atenţia este împărţită în prea multe părţi şi nu mulţi comandanţi pot rezista „stresului". Britanicul, mai hotărât, va pune ochii pe o locaţie cheie (care, mulţumită posturilor de comandă mobile, îi va asigura o rată de generare a resurselor superioară „concurenţei"), pe care o va fortifica serios şi de unde îşi va lansa atacurile. Când situaţia o cere, locaţia poate fi părăsită pentru alta mai bună.

O altă noutate este apariţia ofiţerilor. Locotenenţii vor furniza o serie de bonusuri ofensive detaşamentelor de infanterie aflate în apropierea lor, în timp ce căpitanii vor îmbunătăţi abilităţile defensive ale infanteriştilor aflaţi în raza lor de comandă. De menţionat că ofiţerii vor fi singurele unităţi britanice de infanterie care vor putea atinge statutul de veterani.

Dr. Faust. Panzer Faust.

Panzer Elite este o divizie de blindate. Ca urmare, mobilitatea este cuvântul cheie. Spre deosebire de britanici, puţinii infanterişti germani n-au acces la structuri defensive statice, nu sapă tranşee şi nu construiesc castelaşe din saci de nisip, preferând să-l vâneze pe Tommy din „şeaua" unui şenilat sau din pântecele unui Tiger... „Sunt iuţi ca fulgerul şi complet dependenţi de vehicule", spune John Mosqueira (Lead Designer).

Nu ne-au fost furnizate prea multe detalii despre vehiculele germane, însă nu s-au abţinut să nu ne prezinte vedetele de necontestat ale campaniei Axei: distrugătoarele de tancuri. Doctrina Tank Hunter va aduce pe câmpul de luptă Jagdpanther-ul, o adevărată bestie de metal, dotată cu un „tunuleţ" de 88 mm. Producătorii descriu Jagdpanther-ul ca pe un bunker mobil, amintind de un caz în care a fost nevoie de cinci Sherman-uri pentru a scoate din luptă un Jagdpanther. Un zvon îngrijorător (pentru Aliaţi), dar care încă n-a fost confirmat, este prezenţa lui King Tiger (Tiger II), cel mai negru coşmar al Aliaţilor, în „garajul" diviziei Panzer Elite.

Deşi ştiam că Hitler a renunţat la desantul aerian după invazia Cretei, în Company of Heroes se pare că doctrina Luftwaffe ne va permite accesul la unităţile de paraşutişti Fallschirmjäger. A treia doctrină aflată la îndemâna comandantului german este Scorched Earth. O cunoaşteţi, românii au practicat-o timp de un mileniu. Germanii, mai ingineri, nu otrăvesc fântânile şi nici nu ard pădurile, ci preferă să le mineze. Şi dacă tot am ajuns la mediul înconjurător, Relic ne-a promis că vom putea „vâna" şi prin păduri, nu doar prin peisaje urbane (un feature care se pare că a fost imposibil de implementat în CoH).

Und so weiter...

În Company of Heroes, Relic a încercat să creeze un câmp de bătălie cât mai autentic. Opposing Forces va face un pas înainte către realism şi va introduce în „ecuaţie" vremea şi ciclul dinamic zi-noapte. Vă veţi bucura să auziţi că rolul „noilor veniţi" nu este unul pur estetic. Vremea va afecta serios gameplay-ul. Ploaia şi un teren noroios, de exemplu, vor reduce drastic viteza şi manevrabilitatea vehiculelor, determinându-ne astfel să ne modificăm tactica în funcţie de condiţiile meteorologice.

În concluzie, fie că sunteţi „fani WW2" sau nu, aveţi toate motivele să aşteptaţi toamna cu sufletul la gură, şi am o bănuială că Relic se va întrece din nou pe sine şi vă va oferi din nou un RTS de zile mari.

■ cioLAN

- **Producător** Relic Studios
- **Distribuitor** THQ
- **ON-LINE** N/A
- **Data lansării** toamna 2007

StarCraft II

Proto-San, primiţi cu zergu'?

În orice domeniu există momente de referinţă în care apare un curent, un individ sau un produs care schimbă total viziunea asupra a ceea ce se cunoştea până în momentul respectiv. Fraţii Wright ne-au arătat că se poate zbura, Edison că există lumină fără fum, Neil Armstrong că nu există viaţă pe Lună, Darwin că ne tragem din maimuţă şi Blizzard că zergii sunt mai tari ca protoşii. În 1998, minţile furtunoase de la Blizzard au scos pe piaţă jocul clasat pe locul doi în topul celor mai bine vândute jocuri ale tuturor timpurilor – în caz că vă întrebaţi, cel mai bine vândut joc este Sims – care a lansat o nouă eră în ceea ce se numea până atunci strategie. Cu peste nouă milioane de copii vândute, StarCraft şi expansion pack-ul său Brood War schimbă un pic lumea jocurilor şi nu numai. În Coreea de Sud, jocul este ridicat la rang de cult, chiar a devenit o slujbă pentru mii de coreeni, care se bat între ei pentru sume mari de bani şi ale căror meciuri sunt transmise în direct de către televiziunile de profil. Un pic cam deplasat, dar nimic ce vine din partea aceea nu ar trebui să ne sperie.

Seul, 19 mai 2007

Cum nicio vacă bună de muls nu este dusă la tăiat, niciun joc al cărui potenţial nu a fost încă supt de tot nu este lăsat să moară. Astfel, în 19 mai 2007, la Blizzard's World Wide invitational (WWI) ni se confirmă un zvon care i-a făcut pe mulţi fericiţi şi pe alţii nefericiţi. Da, StarCraft 2 este în lucru şi va fi lansat şi nu, anunţul nu este despre Diablo 3. Unul dintre primele lucruri pe care Blizzard a ţinut să le anunţe a fost faptul că se lucrează la StarCraft 2 de când a fost lansat Warcraft 3: The Frozen Throne, în 2003. Acest lucru se vrea a fi o confirmare / garanţie a calităţii jocului, eliminând din start ideea dezvoltării în grabă a acestuia.

O mare problemă legată de forma pe care jocul o va avea este dacă va fi sau nu un e-sport. Problema a fost pusă foarte serios de către şeful de la MBC Game, Lee Sang-Ho, care este foarte speriat de posibilitatea ca StarCraft 2 să intre în categoria strategiilor de genul Warcraft 3, care nu se pretează deloc transmisiilor live şi competiţiilor de anvergură de genul celor bazate pe StarCraft. De ce? Pentru că va pierde foarte mulţi bani. Foarte, foarte mulţi bani, iar orezul este scump. De asemenea, comentatorul de la OnGameNet, Um Jae-Kyung, speră ca Blizzard să creeze acest joc gândindu-se la liga de jucători de StarCraft existenţi în Coreea şi să facă în aşa fel încât el să nu fie nevoit să se apuce de comentat ping-pong, pentru că nu îi plac sporturile care nu se pot juca de pe scaun. Sincer, cred că StarCraft 2 va fi un joc care va fi şi mai e-sport decât originalul. Motivul este foarte clar: jocul este făcut de coreeni în Coreea. Ce poţi să ceri mai mult?

Trecând la jocul propriu-zis, prea multe detalii nu au fost divulgate publicului larg. Blizzard a avut mare grijă şi mai nimic din linia narativă a jocului nu a ajuns în mâinile fanilor. Povestea din SC2 are loc la patru ani după evenimentele din StarCraft: Brood War. Pe măsură ce înaintăm în joc, vom putea juca cu fiecare dintre cele trei facţiuni implicate în conflict (oameni, protoşi şi zergi) la fel ca şi în prima parte din saga StarCraft. În fruntea oamenilor se află acum Jim Raynor, Kerrigan este în continuare şefă peste hoardele de zergi, iar în fruntea protoşilor se află răguşitul Zeratul. Surpriza poate sări din partea unei a patra rase de extratereştri numită Xel'Naga, care se pare că a avut ceva de spus atât în dezvoltarea zergilor, cât şi a protoşilor. Din nefericire, asta este cam tot ceea ce enigmaticii blizzardieni au lăsat se li se scurgă printre degetele lor fragile şi ne lasă doar să salivăm în faţa filmuleţelor de gameplay care au început să curgă pe site-ul oficial al jocului.

Doar DirectX 10?

De departe unul dintre punctele forte ale jocului va fi grafica. Motorul grafic ce va dudui sub capota noului StarCraft va fi capabil să renderizeze cele mai fine detalii ale unui unităţi, dar nu se va sufoca în momentul în care va trebui să se descurce cu zeci de unităţi pe ecran. Fiecare unitate în parte se va mişca separat de grup şi se va face bucăţi, asupra cărora fizica va acţiona după cum Havok le va dicta. Aceste detalii grafice vor veni totuşi cu un preţ. Blizzard se gândeşte serios dacă nu este cazul ca jocul să fie făcut exclusiv pentru DirectX 10. Oricum, mai adaugă că detaliile jocului vor putea fi setate pe mai multe niveluri, pentru a i se acorda fiecărui jucător în parte ocazia de a se juca SC2 pe orice sistem aflat la dispoziţie. Sincer, mă îndoiesc, mai ales după ce am văzut toate filmuleţele în care fiecare unitate luminează şi care se vaporizează, şi ceaţă, şi fum, şi şi şi... greu de făcut aşa ceva cu resurse minime.





Se va ridica la înălţimea aşteptărilor?

Mike Morhaime, preşedinte şi co-fondator Blizzard, ne spune că prin StarCraft 2 vor reuşi să facă ceea ce au atins prin StarCraft şi mult mai multe. Astfel, Blizzard va pune la dispoziţie o reţea Battle.Net mult mai performantă decât acum şi un editor de hărţi cum nu a mai văzut Parisul. Uşor de spus. Sper să le iasă, iar cunoscându-i pe cei de la Blizzard, nu văd de ce nu ar face o treabă bună.

■ Koniec

- **Producător** Blizzard
- **Distribuitor** Vivendi
- **ON-LINE** www.starcraft2.com
- **Data apariţiei** N/A

Disciples Renaissance

Acolo unde fantasticul își atinge limitele



În literatura fantastică universală, sunt două curente esențiale. Unul este reprezentat de încercarea de a presăra lumea în care trăim cu elemente magice, de a da o formă mistică inexplicabilului sau de a scoate în evidență lucrurile ascunse ochiului uman, care se petrec în umbră, în spatele nostru. Al doilea curent se orientează spre a crea lumi noi, cu reguli fizice și spirituale complet diferite, fie paralele cu a noastră, fie în afara spațiului și a timpului. În jocuri au fost exploatate ambele curente, deoarece necunoscutul inspiră curiozitate indiferent de modul în care este prezentat. Ceea ce m-a determinat să aduc în discuție aceste lucruri se leagă în mod absolut de una dintre cele mai ciudate lumi fantasy dintr-un joc, a cărei atmosferă nu cred că poate fi uitată de nimeni. Această lume a fost cea din Disciples II, un joc de mare succes în rândul iubitorilor de fantastic, respectiv TBS-uri. Cred că mai sunt două sau trei jocuri care să-ți dea impresia aceea de „complet diferit", de abstract, de mai mult decât doar o altă lume într-un alt spațiu și timp, de special și original. Sper ca obiceiul să se mențină mai departe.

Tărâmul zeilor

Povestea din spatele jocului este una destul de serioasă și cu suficientă adâncime pentru a atrage atenția oricărui amator de fantasy. Aș prefera să las pe seama voastră aprofundarea ei, motiv pentru care voi menționa doar câteva aspecte mai interesante. Astfel, The Highfather, tatăl LOR, a fost atât de impresionat de primul său înger, Bethrezen, încât i-a dat acestuia puterea de a crea. Pentru a dovedi că acest „cadou" și-a atins scopul, Bethrezen și-a pus în gând să creeze lumea perfectă. Astfel a luat naștere Nevendaar, tărâmul discipolilor. Pentru a-și duce munca la bun sfârșit, el a ales alți îngeri să-l ajute. Fiecare a creat câte o rasă, Elves, Dwarves și Humans. În timp însă, a apărut gâlceava între îngeri, s-au întâmplat tot felul de evenimente care au dus la denaturarea unor îngeri și a creațiilor lor. Astfel, pentru a se răzbuna unii pe alții, s-au folosit de bietele creaturi de pe Nevendaar. Au mai apărut și trei facțiuni, Dark Elves, Demons și Undeads. Fiecare are câte un dușman de moarte, reflecția în oglindă a urii și a obsesiilor îngerilor. Normal, lucrurile sunt un pic mai complicate, circumstanțele în care îngerii au devenit „umani" fiind mai speciale. Nevandaar nu a fost altceva decât o cutie a Pandorei. Ținând cont de poveste, vă dați seama că vă veți trezi în mijlocul unui conflict care nu are rezolvare decât prin anihilare totală... Sau?!

Apropierea sfârșitului

Lumea în care veți intra cu una dintre cele trei facțiuni jucabile este una aflată în pragul anihilării totale, o lume în care îngerii își consumă furia și frustrările, o lume de la care The Highfather și-a întors fața dezgustat. Ceea ce se va


Probabil că este un oraș Empire



întâmpla mai departe va duce fie spre sfârșit, fie spre un nou început. Producătorii de la .dat se pare că prevestesc un nou început prin faptul că au ales al doilea titlu „renașterea", însă nu poți ști niciodată. Poate că unii dintre voi știu că Disciples II a fost creat de către Game Factory Interactive, însă dintr-un motiv necunoscut, Strategy First a întrerupt contractul cu aceștia, iar Disciples III a fost transferat unei echipe necunoscute pe nume .dat. Evident, se nasc întrebări în ceea ce privește modul în care se va prezenta acest viitor joc, deoarece e imposibil ca două echipe de producție să lucreze în același stil. Sper că se va menține linia gameplay-ului și a atmosferei în special, pentru că aceasta a făcut din serie ceea ce este. Printre rânduri am aflat însă unele lucruri îngrijorătoare. Astfel, se pare că a fost schimbat foarte mult combat-ul. Dacă vă mai aduceți aminte, unitățile în Disciples II aveau poziții fixe și nu se puteau mișca. Pozițiile pe câmpul de luptă erau hotărâte de către voi înainte de a începe și exista un spațiu maxim în party. Acum lucrurile se apropie mai mult de Heroes of Might and Magic, deoarece unitățile se vor putea mișca, iar eroul va avea un rol mai activ. De asemenea, a fost regândit sistemul de vrăji. Sursele magiei s-au diversificat în sensul că au fost introduse o mulțime de artefacte cu proprietăți magice, de care veți avea nevoie pentru a avea acces la anumite vrăji. Cel mai trist este însă faptul că vor exista doar trei clase jucabile, The Empire, The Elven Alliance și Legions of the Damned. The Mountain Clans și Undead Horde au fost lăsați la o parte deocamdată. Ca de obicei, e necesară probabil scurtarea perioadei de producție. E un fenomen normal care ne afectează pe toți, iar cu normalitatea nu te pui.

Alte schimbări

Spuneam că eroii vor avea un rol mai activ, deoarece acum vor putea casta vrăji și ataca în timpul luptei. De asemenea, au fost introduse o serie de elemente de role-play, fiecare erou având acum un inventory și sloturi și fiind capabil să poarte o serie de piese de echipament pentru fiecare slot în parte. Evident, schimbările la nivel de echipament vor fi vizibile 3D pe hartă și în luptă. Părerea mea este că deja jocul se apropie mult prea mult de alte genuri și că aceste compromisuri vor limita capacitatea sa de a se ridica la performanțele predecesorilor. Însă știu că scepticismul meu este unul de natură subiectivă, legat de obiceiul acesta de a crea fie jocuri fără substanță, fie jocuri neterminate. De obicei, vina aparține distribuitorilor care grăbesc din lăcomie procesul de producție. Normal, Disciples III promite să vină cu o serie de lucruri noi care la prima vedere par interesante, însă de la idee până la fapte e drum lung și nu cred că o echipă atât de nouă precum .dat are experiența necesară pentru a face din acest titlu o nouă piatră de hotar a genului. Însă, cine știe? Eu îmi doresc din suflet să pun din nou mâna pe un joc care să mă facă să transcend din nou într-o lume paralelă fantasy, unde să trăiesc alături de ființe abstracte și să fac lucruri absurde.

■ Locke

- Producator [illegible]
- Distribuit[illegible]
- [illegible]
- Dat[illegible]


Cam așa va arăta harta



MONSTER MADNESS

Battle for Suburbia

Ghici cine vine la cină?

Acum vreo doi ani vă minţeam într-una din ştirile din revistă că tânăra companie Artificial Studios ne pregăteşte un dezmăţ cu monştri, pe Reality Engine, pentru începutul anului 2006. Reality what? Exactly! Lucrurile s-au schimbat între timp şi, pe lângă întârzierea de un an şi ceva, engine-ul s-a transformat din REALity în UNREAL. Kewl, nu? Foarte pe scurt, trebuie să vă spun că engine-ul Reality a fost scos de pe piaţă de cei de la Epic Games pentru a-l studia mai atent şi a folosi părţi din el pentru Unreal Engine 3. Din păcate, vânzarea, dezvoltarea şi suportul pentru Reality au fost sistate. Bun, Reality a murit în flăcările Epice, dar Monster Madness şi-a dus misiunea la bun sfârşit. Un alt aspect pe care producătorii l-au uitat este că jocul ar fi trebuit să ajungă şi pe PS3, dar probabil au avut multe pe cap, ca de exemplu să se califice pentru standardul „Games for Windows" :).

Monştrii e nişte golani

Nu cred că-şi doreşte cineva o poveste prea complicată cu simpaticii zombie. Rolul lor a fost bine stabilit de când au fost imaginaţi. Să mormăie în cor, să fie mulţi, prost organizaţi, cât se poate de skinny, să şi-o fure în filme şi să-i căpăcim noi în jocuri. Aşa că nici în Monster Madness nu o să găsiţi iubirea interzisă dintre un humăn şi o apetisantă undead sau povestea unui zombie care se luptă cu sistemul. Ei fac acelaşi lucru de o viaţă (sic!). În MM: Caftu' pentru neighbourhood calcă strâmb din prima. Şi nu mă refer la paşii lor de „dans", ci la felul în care îi strică planurile amorezatului Zack exact când era pe punctul să-i explice tinerei Carrie cum stă treaba with the birds and the beez şi, cu puţin noroc, cum ajungi din 1st base să realizezi homerun-ul, ştiindu-i pe americani pasionaţi de baseball. Din păcate, promiţătoarea seară de vineri ia o turnură neaşteptată când la uşa casei se înfiinţează armata de „puturoşi". Din acest moment începe masacrul pe străzile oraşului. Pe lângă cei doi porumbei, în război se mai avântă şi Andy, skaterul grupului şi Jennifer, blonda de pe zonă.

Chiar dacă acum doi ani aveam aşteptări mai mari de la Monster Madness, întâlnirea cu jocul m-a readus cu picioarele pe pământ. Este clasicul fun pentru o perioadă, după care se transformă rapid în superplictiseală. Indiferent de personaj, inamici sau arme, totul stă în ritmul în care apeşi butoanele gamepad-ului, în timp ce te deplasezi în „ring". Pe lângă testul de rezistenţă pe care îl aplici controller-ului, mai eşti implicat şi în producţia de armament. Aici putem puncta una din părţile bune ale jocului. Aproape tot ce găseşti în locaţiile din joc poate fi folosit împotriva cotropitorilor şi distrus într-un mod care evidenţiază fizica bună asigurată de engine-ul folosit. Printre rămăşiţe găseşti piesele pe care ulterior le transformi, la rulota unui amic, în „arme de distrugere în masă" precum lansatorul de CD-uri sau defibrilatorul. Cu toate astea, ajungem tot la a butona în neştire. AI-ul are nişte tentative firave de a-ţi pune probleme, dar nici măcar boşii nu-şi merită locul în joc. Măcar sunt prezenţi în joc într-o gamă foarte variată: zombie, vârcolaci, mumii, scheleţi ş.a. Dacă mai aducem în discuţie şi bug-urile enervante, chiar şi după aplicarea primului patch lansat, care îţi pun în faţă ziduri invizibile de care nu treci fără puţină gimnastică ritmică, părerea asupra gameplay-ului nu poate fi deloc bună.


Combinaţie letală: goth şi foc


Şi curăţenie cine face? Animalelor!

Şi totuşi e Unreal 3

Monster Madness nu arată rău, grafica în stil cartoonish se potriveşte de minune jocului şi atmosferei. Vorbim de patru stereotipuri de tineri americani, care iubesc cuvântul diud şi au un vast repertoriu umoristic. Nu întotdeauna de calitate. Avem o atmosferă destinsă, nici nu ai zice că oraşul colcăie de flămânzi, în căutarea unei porţii de creier în sânge. Mai multă distracţie oferă partea de multiplayer, însă nu îndeajuns încât să ne convingă de necesitatea acestui joc. Asta este, mai cu viaţă altă dată.

■ **Rzarectha**

Gen FPS ▸ **Producător** Artificial Studios/Immersion Games ▸ **Distribuitor** Southpeak Interactive ▸ **Procesor** PIV 1,5 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 256 MB ▸ **ON-LINE** www.monster-madness.com

Grafică	7
Sunet	6
Gameplay	6
Multiplayer	8
Storyline	7
Impresie	7

6,8

SPACEFORCE
ROGUE UNIVERSE



> **„Noi avem încredere în voi că veţi depăşi orice greutăţi..."**
> ***Producătorul***

Sunt cazuri în viaţa noastră redactoricească locală când, înainte cu 2-3 zile de deadline-ul revistei, te ia gura pe dinainte şi te angajezi să scrii despre un joc nou, tocmai apărut. Evident, nu ai nici cea mai vagă idee în ce te bagi, pentru că, oricât te-ai informa înainte, nu ştii la ce să te aştepţi. Când e vorba de un space-sim-rpg-eco-nomic, situaţia este cu atât mai grea pentru că realizezi că, după 15-20 de ore de joc, nici măcar nu ai zgâriat conţinutul unui asemenea joc. Sunt circa 20-30 de întrebări care ţi se învârt în minte, al căror răspuns cu siguranţă îl vei afla imediat după ce revista este în tipar. Acum, de dragul informării, am jucat ceva mai mult, dând un şut în fund vieţii sociale şi sexuale timp de trei zile. Pasiunea cere sacrificii…

Şforţele

Mie se întâmplă destul de rar să fiu pus în situaţia de a scrie în aceeaşi lună două articole care au exact acelaşi subiect, şi anume o soră răpită. Celălalt este Two Worlds. Oricum, măcar în cazul de faţă, storyline-ul nu este aşa de important, asta deoarece jocul este unul care nu constrânge, nu impune limite. E un free-space-game în care libertatea este totală, Indiferent ce mod de joc alegeţi. Jocul oferă două, unul story-driven, iar celălalt free. În modul free, nu aveţi un scop precis şi vă puteţi face personajul de la început cum vreţi, adică rasă, profesie şi nava cu care vreţi să începeţi. În story-mode, nu puteţi să vă alegeţi decât profesia, restul fiind blocate. Asta deoarece ar fi ciudat să fiţi o fiinţă energetică superioară, cu o soră umană. Oricum, ambele moduri oferă suficient conţinut pentru a vă ocupa cel puţin o săptămână. Ca o paranteză, Spaceforce este un joc care este inspirat din seriile clasice Privateer, X sau Hardwar. Apropo de Iozinca X3: Reunion, aici avem doar Trade şi Fight, respectiv Upgrade. Jocul este foarte mult orientat spre îmbunătăţirea propriei nave şi mai puţin spre achiziţionarea altora, deşi opţiuni aveţi destule. Un alt lucru interesant este acela că modulul de damage este inspirat oarecum din Eve Online.

Mici elemente

Aşadar, jocul are trei componente mari, Trade, Fight şi Upgrade. Evident, toate sunt strâns dependente unele de altele. Nu ar avea sens să faci bani dacă nu i-ai băga într-o su-per-navă cu care să dai omoru' oricui îţi stă în cale. Pe de altă parte, lupta aduce şi ea bani în diferite forme. În ceea ce priveşte Upgrade-ul, aici sunt opţiuni multiple şi implică inclusiv mineritul. Aşadar, posibilităţi există, motivaţie există… timp să aveţi. Asta pentru că lupta în Spaceforce e o adevărată piatră de încercare. Piloţii din joc vă vor aştepta cu navele upgrad-ate şi gata să vă spulbere. Este interesant că în tutorial mai mult ca sigur veţi da colţul. inamicii sunt incredibil de puternici, o luptă putând ajunge de multe ori chiar şi la jumătate de oră. Şi asta încă de la început. Problema este că, deşi am spus cuvântul „tutorial", nu se poate vorbi în termeni normali de aşa ceva. Nu veţi şti nimic, nu vi se va explica aproape nimic. Vă veţi trezi în mijlocul acţiunii fără nicio explicaţie. Veţi exploda, după care veţi constata cu surprindere că nu există save. Jocul vă invie automat în sistemul în care aţi murit. Ba mai mult, anumite „bunuri" din cargo vor dispărea ca prin minune sau ca într-un MMORPG. Surpriză!!! Pentru că am adus aminte de RPG, jocul are o anumită componentă, în sensul că şi pilotul câştigă niveluri… numai că foarte greu şi nu are o influenţă prea mare asupra gameplay-ului. De aceea, îl las aşa cum e.


Un inel saturnic văzut de aproape


Luptele sunt stresante... Vedeţi pătrăţelul albastru?


Un fost pilot

Guolzii

Banii se pot face prin trading, însă am unele îndoieli legate de dinamismul acestei economii. Spre exemplu, preţurile nu se modifică la fel ca în X, pe măsură ce cumpăraţi. Într-un fel e normal, deoarece se presupune că achiziţionaţi tot stocul la acelaşi preţ, însă se ştie în acelaşi timp că preţul unui produs este dictat de cerere şi ofertă. Raportul acesta cerere/ofertă este inexistent în Spaceforce, ceea ce afectează radical economia jocului. Pe de altă parte însă, genul acesta de economie e mult mai lejeră. Ştii doar că preţurile variază în funcţie de staţia orbitală şi gata. Ceea ce este interesant se referă la evenimentele sociale şi politice care afectează permanent preţurile. Dacă aveţi un bun spirit întreprinzător, aceste evenimente vă pot aduce mari câştiguri. Personal, am preferat să-mi obţin câştigurile din alte surse, mai exact misiunile. Acestea se pot lua din orice staţie şi, cu excepţia celor de activat sateliţi, celelalte sunt foarte dificile. Unele sună bine, ca de exemplu „Distruge clădirea". Problema e că acea clădire are, pe lângă turnurile de apărare, şi o escadrilă de piloţi de elită… asta jucat pe easy. Oricum, până nu îmi ridic nava la nivelul 5-6, nu mă bag la aşa ceva. O altă posibilitate de a face bani este mineritul. Mineralele obţinute le puteţi vinde la preţuri frumoase sau le puteţi folosi pentru a construi up-grade-uri. Că tot am ajuns aici, upgrade-urile se pot face în două moduri. Unul este prin module, iar cel de-al doilea plătind sume considerabile de bani. A doua metodă amintită este cea mai eficientă. Ca să fiu sincer, nici nu ştiu care este cea mai rapidă metodă de a te îmbogăţi deoarece am fost mult prea preocupat să învăţ să lupt.

ALTERNATIVĂ

Eu aş juca în primul rând Eve Online, care este de departe cel mai reuşit joc din acest gen, cu singura problemă că nu prea are o componentă majoră de sim. Adică nu stai cu mâna pe manşă. Oricum, Eve este aproape un gen de joc în sine. De asemenea, aş mai pune mâna pe X: Beyond the Frontier, X-Tension, X2:The Threat sau X3: Reunion. Mai departe mi-aş aminti de Elite, dacă aveţi versiunea de PC sau Privateer şi Hardwar. Şi, nu în ultimul rând, Free-lancer şi Darkstar One. Ultimele două sunt pentru oameni cu atracţie către fun prin simplism. Sun sigur că am uitat de altele, dar, no, nimeni nu e perfect.

Frumuseţi

Aşadar, dacă veţi trece peste frustrarea primelor 10 ore de joc, veţi avea o impresie chiar bună despre acesta. Deşi engine-ul este departe de cel din X3: Reunion, totuşi arată suficient de bine şi de estetic. Universul este la fel şi aici, plin de obiecte, aglomerat chiar. Nebuloasele şi planetele cu tot felul de caracteristici speciale vă iau ochii. Locul unde într-adevăr excelează acest joc este designul navelor, care este cel mai reuşit din majoritatea jocurilor de acest gen pe care le-am văzut. La capitolul sunet, avem problema majoră a voice-acting-ului, care este îngrozitor. Coloana sonoră în schimb este superbă şi merită lăsată. Acum, mie îmi e greu să mai privesc un joc ca o sursă de plăcere. E ceea ce fac eu, e modul în care îmi câştig pâinea. De aceea, deşi recomand acest joc oricărui pasionat de gen, nu sunt sigur că o fac pe bună dreptate. Am o altă perspectivă.

■ **Locke**


Un trade-ship cu care se poate face troc în spaţiu

Gen Sim-RPG ▸ **Producător** Provox Games ▸ **Distribuitor** Dreamcatcher ▸ **Procesor** P 2 GHz ▸ **Memorie** 768 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.spaceforce2.com

Grafică	9
Sunet	8
Gameplay	8
Multiplayer	-
Storyline	7
Impresie	8

8

THEATRE OF WAR

Al Doilea Război Mondial refuză să moară

Pentru noi a fost o surpriză aproape neplăcută apariţia, cu câteva luni în urmă, a jocului Faces of War. De ce? Pentru că jocul era distribuit de 1C Company. Aha... şi ce dacă? Păi, 1C Company este firma rusească ce anunţase cu vreo 5-6 ani în urmă că a început lucrul la un joc de tactică având ca subiect al Doilea Război Mondial. Iar Faces of War este exact „un joc de tactică având ca subiect al Doilea Război Mondial". În plus, 1C deja anunţase că jocul „de tactică având ca..." se va numi Theater of War. Uite-aşa, dată fiind şi similitudinea denumirilor, am ajuns să nu mai înţelegem mare lucru, dar să rămânem cu impresia că jocul de tactică WWII, la care se lucra de atâţia ani deja, este Faces of War. Care, nouă, nu prea ne-a plăcut, preferându-l mai degrabă pe semiarcade-isticul Company of Heroes, pentru gameplay-ul său formidabil.

Până la urmă, totuşi, se dovedi faptul că, deşi au nume foarte asemănătoare şi 1C Company apare la credits-urile ambelor jocuri, una este Faces of War şi alta este Theater of War. În primul rând, Faces of War este produs de Best Way şi numai distribuit de 1C Company, în timp ce Theater of War este produs de 1C Company şi distribuit prin Battlefront.com.

Ceea ce ni se pare important este faptul că în jurul 1C Company, după cum se poate vedea, există o emulaţie aparte, o „înflorire" a genului tactic de război WWII, de care nu mai avem parte dinspre marii producători/distribuitori de jocuri, cam de multă vreme.

Este acolo, în Rusia, un creuzet în care se dezvoltă jocuri de război de calitate – tot de către 1C Company a fost distribuit şi jocul Silent Storm (interesant, de tactică WWII pe ture), produs de ruşii de la Nival Interactive, la rândul lor răspunzători şi de dezvoltarea excelentei serii Blitzkrieg, unul din titlurile superlative ale genului... Iar dacă adăugăm aici şi seria IL-2 Sturmovik, distribuită tot de 1C Company, obţinem imaginea unor oameni din Rusia hotărâţi să producă şi să vândă jocuri de tactică WWII, care scriu la rândul lor istorie.

Cert este faptul că Theater of War este făcut de un colectiv de creaţie (ca să o spun în stilul sovietic consacrat) în rândurile căruia s-au aflat şi oameni de la Maddox Games, cei care au produs IL-2 Sturmovik. De fapt, se pare că avem de-a face cu un caz clasic în lumea jocurilor, caz teribil de asemănător cu cel al S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl şi al distribuitorului său THQ. Dezvoltarea titlului Theater of War a fost iniţiată de Maddox Games, după care lucrurile au început să treneze, Maddox Games or fi început să piardă bani aşa că distribuitorul, 1C Company, a luat frâiele producţiei şi a reuşit în câţiva ani să ducă totul la un sfârşit – bun sau rău, asta rămâne să aflaţi din rândurile care urmează.

Nimic nou pe frontul de est

Acţiunile din Theater of War se desfăşoară în timpul celui de-al Doilea Război Mondial, pe cuprinsul a cinci campanii: americană/britanică, sovietică, germană, franceză şi poloneză. Misiuni şi hărţi sunt fără număr – mă rog, mai corect spus sunt foarte multe, dar numărul exact nu este foarte clar. Cert este că, cel puţin cantitativ, jucătorul nu va fi dezamăgit. Asta cu atât mai mult cu cât, în ce priveşte echipamentul şi vehiculele, Theater of War este unul din cele mai bine făcute jocuri din istorie (sic!), atât sub aspectul comportamentului realist, cât şi al detaliului grafic excepţional, fără a mai pomeni de numărul impresionant de arme şi vehicule modelate.

Ca structură, jocul este unul clasic pentru gen, având asemănări şi cu IL-2 Sturmovik. Practic, campaniile sunt o înşiruire fixă, prestabilită de misiuni. Bătăliile sunt alcătuite dintr-o listă interactivă de obiective – ceea ce faci tu în luptă afectează derularea scenariilor posibile ale luptei, deci care din posibilele urmări ale bătăliei se declanşează şi ce obiective se vor stabili pe parcursul acesteia. În urma fiecărei bătălii, se pot configura creşterile în „nivel" ale supravieţuitorilor.

După cum observăm, nu avem de-a face cu lucruri foarte noi. Nici nu ştim dacă să ne bucurăm sau nu, dar, parcă, ne convine faptul că în Theater of War nu există un sistem de puncte de achiziţie de echipament bazat pe performanţele tale în luptă, aşa cum era în seria Panzer General şi cum a apărut ulterior în Blitzkrieg. De fapt, tot echipamentul îţi este oferit de joc în mod automat, ţinând cont numai de criteriile realismului istoric, nu şi de performanţele tale de comandant. Cum ar veni, Theater of War este concentrat strict pe aspectul tactic al confruntării, fără fasoane colaterale de micromanagement. Dacă este ceva cu adevărat bun în asta, apoi credem că este vorba, măcar, despre faptul că nu am dat încă o dată peste un sistem de recompensare a performanţelor şi upgrade de echipament, plagiat după vreun titlu mai cunoscut al genului tactic sau strategic.


Uuuraaaal!! Vin întăririle!!!

Simplificând experienţa

După cum spuneam, singurul lucru care se schimbă prin luptă şi care îţi oferă un anume control asupra stării trupelor tale este experienţa acestora. Aceasta este exprimată prin puncte de experienţă ce se acumulează pe parcursul luptei şi care, la finalul confruntării, pot fi distribuite pe diverse criterii fiecărui combatant în parte. Aceste puncte de experienţă pot fi atribuite către următoarele abilităţi: şofat, folosirea artileriei, cercetare. Abilitatea de ţintaş creşte prin utilizare, adică odată cu folosirea în luptă a armelor de foc. Inteligenţa este constantă şi influenţează capacitatea combatantului de a învăţa în luptă, adică numărul de puncte de experienţă căpătate la capătul unei misiuni.

Abilitatea de conducător a unui combatant poate fi crescută numai indirect, prin acordarea de grade şi decoraţii. Abilitatea de conducător are un singur rol, anume acela de a întreţine moralul soldaţilor aflaţi în apropiere.

Ceea ce se observă este simplitatea „construcţiei" unui combatant şi a modului de a îmbunătăţi evoluţia acestuia de-a lungul unei campanii – dacă acesta supravieţuieşte suficient. Alegerea parametrilor ce definesc abilităţile luptătorilor, precum şi modul de creştere în experienţă ni se par foarte bine gândite, în opinia noastră chiar cel mai bine gândite din toate jocurile de tactică apărute până acum – iar simplitatea este un argument pozitiv în acest sens.

Pe lângă atribuirea punctelor de experienţă, după încheierea unei misiuni se mai pot stabili şi echipajele vehiculelor. Aici apare o problemă simptomatică pentru deficienţele „de simplitate" ale jocului Theater of War. După cum spuneam, vehiculele nu sunt achiziţionate de jucător pe baza punctelor câştigate în luptă. Un vehicul este primit automat, în conformitate cu criteriile de realism istoric pe care producătorii le-au considerat potrivite unei campanii. La fel, vehiculele învechite, „obsolete", dispar din dotarea ta, automat, fără ca tu să ai vreo decizie în acest sens. Problema este că odată cu un vehicul învechit dispare şi echipajul său...

Ni se pare de domeniul hilarităţii extreme faptul că în documentaţia jocului chiar producătorii te sfătuiesc să-ţi iei echipajul experimentat din vehiculele învechite, ca să nu-l pierzi odată cu eliminarea automată a vehiculului respectiv din „inventarul" tău. Înţelegem faptul că motorul de micromanagement al jocului este unul foarte simplu, dar producătorii ar trebui să păstreze asta ca un avantaj, nu ca o posibilă sursă de încurcături.


Cu tunul în Lan



Ecranul abilităţilor


Un om. O tranşee. O mitralieră de companie


În case nu se poate intra!?



Tanchişti părăsind corabia

4 x 4 Km

Câmpul de bătălie este, în principiu, un pătrat cu latura de 4 kilometri, destul de mult. Asta ar putea fi o explicaţie pentru consumul neobişnuit de mare de resurse de care face dovadă Theater of War. Îţi trebuie neapărat cel puţin 1 GB de RAM ca să mişte jocul în momentul în care creşte numărul de unităţi din teren. Altfel, ceea ce are de oferit ochiului acest titlu nu este deloc impresionant ca efecte vizuale. La acest capitol, de la superbul Ground Control 2 încoace, cam toate jocurile de tactică şi strategie au excelat. Theater of War stă bine la detaliul grafic al armelor şi vehiculelor şi cam atât. Deşi uniformele şi echipamentul personal al combatanţilor sunt bine desenate, feţele acestora nu pot concura cu cele din Company of Heroes and alike, iar vegetaţia şi elementele de peisaj au semnificativ mai mult un caracter funcţional decât estetic – se simte că avem de-a face cu un joc de generaţie trecută, care a stat un pic prea mult în lucru şi este deja depăşit la grafică. Hm, şi S.T.A.L.K.E.R. a stat mult în fabrică dar rupe la grafică, spre deosebire de TOW...

Atât în ce priveşte camera de luat vederi virtuală, feeling-ul vizual, cât şi modul de comandă, Theater of War ne-a amintit mult de seria Total War. Diferenţele hotărâtoare există, însă: în TOW se comandă la nivel de individ, nu de subunitate, iar desfăşurarea bătăliei este din greu bazată pe scenarii. Din fericire, scenariile sunt foarte flexibile, nu liniare. Adică, nu se parcurge o singură ramură de evenimente, ci, în funcţie de acţiunile tale, se pot desface mai multe ramuri de posibilităţi de curgere a misiunii, cu evenimente variate ce se constituie în declanşatori ai unei anumite succesiuni de noi obiective. Sub acest aspect, Theater of War oferă o experienţă interesantă şi credibilă, ce ar putea fi preluată cumva şi în jocuri de gen Total War.

Tot precum în seria Total War, interfaţa din Theater of War este foarte simplă şi intuitivă, gândită astfel încât să ofere un maxim de informaţie fără a supraîncărca vizual şi informaţional ecranul. Tot în linia simplităţii care caracterizează Theater of War, nici nu ai la îndemână foarte multe comenzi, doar pe acelea din Close Combat minus cea de ambuscadă. Jocul se concentrează strict pe momentul luptei, pe tactica încleştării efective, fără alte pregătiri şi subtilităţi. Deci, nu ai comenzi precum în Blitzkrieg, care să acopere multe alte activităţi, cum sunt cele specifice geniştilor şi pionierilor.

Există o singură scăpare în toată această interfaţă – managementul mesajelor pe care ţi le trimit combatanţii. Acestea se scurg continuu într-o listă din care nu ai ce pricepe la densitatea imensă de informaţie pe secundă ce se derulează în momentele critice ale luptei. Problema devine cu atât mai gravă cu cât combatanţii nu raportează încheierea acţiunilor pe care tu le-ai comandat. Aici ar fi fost nevoie de un ecran de supraveghere generală a statutului momentan al trupelor aflate în luptă, dar acesta lipseşte.

Iniţiativa ne omoară

Dacă ajungem să vorbim despre inteligenţa artificială, vom resimţi şi mai mult problema controlului asupra combatanţilor. Din păcate, trupele tale stau prost la iniţiativă. Asta înseamnă că, atunci când un luptător este lăsat de capul lui, nu va face mai nimic sau prea puţin, pentru a se conforma unui model comportamental logic specific condiţiilor de combat. Adică, este prost. Rămâne fără muniţie şi ţipă că nu are muniţie (încărcând aiurea lista de mesaje), deşi are lângă el un camarad ucis căruia i-ar putea lua muniţia. Sau ţipă că nu are o armă, dar în preajma lui sunt destule cadavre de la care poate lua tot ce-i trebuie. Sau vrea să treacă un râu, dar nu o poate face până nu-l treci tu cu mânuţa ta. Sau merge în linie dreaptă către obiectiv, chiar dacă focul inamic îl rupe – nu se ascunde, nu foloseşte particularităţile terenului, merge dreeept înainte. Ca şi tancurile care nu se gândesc niciodată să ocolească un arbore – toate vehiculele blindate rup copacii cu nemiluita. Dacă tu nu dirijezi totul în cel mai mic amănunt, situaţia se deteriorează rapid, iar pierderile devin uriaşe.

Iar interfaţa, cum spuneam, nu prea te ajută să ai o imagine de ansamblu rapidă asupra statutului oamenilor tăi. Ba chiar, nu ai nici posibilitatea de a da comenzi de deplasare multiple, doar comenzi singulare şi liniare. Nu există nici posibilitatea de a da liste de comenzi (de genul „du-te acolo, acolo roteşte-te pe direcţia X, trânteşte-te la pământ şi stai în defensivă").

Din toate acestea rezultă o nevoie excesivă de a fi minuţios în comandă şi prin asta lent. Or, dacă duci bătălia încet, nu îţi îndeplineşti obiectivele şi nu primeşti întăriri. Asta în timp ce inamicul primeşte întăriri. De aici apare un conflict de stil de luptă şi interfaţă, cărula îi poţi face cel mai bine faţă prin atacuri hei-rup-istice: îţi aşezi trupele într-un dispozitiv ofensiv potrivit şi le zici „la atac!" fără alte subtilităţi de manevră. Un fel de rush care are succes de cele mai multe ori. Atâta doar că se moare galopant în acest fel, iar ultima parte a luptei este de cele mai multe ori o bătaie penibilă între câţiva (4-6) infanterişti care se aleargă de zor pe câmpuri...

AI-ul oponenţilor nu este nici el cu mult mai bun, dar măcar nu suferă de boala RTS-ului WWII clasic, precum Sudden Strike. Ne referim la intrarea în luptă a inamicului în valuri, după un scenariu sau numai în momentul în care te vede efectiv. Din fericire, Theater of War este mult mai evoluat, AI-ul oponent se coordonează, comunică, acţionează pe un dispozitiv defensiv în adâncime, nu doar în zona de contact vizual.

Experimentând simplitatea

Theater of War este un joc care ne pune în faţa unei dileme. Este simplitatea sa un bug sau un feature? În ce priveşte interfaţa şi caracteristicile combatanţilor, este clar vorba de un feature. Dar, există probleme de control date de absenţa unui ecran general de statut, de lipsa comenzilor compuse şi a punctelor de deplasare multiple, ce sunt agravate de „simplitatea" inteligenţei artificiale a luptătorilor, lipsiţi în măsură prea mare de iniţiativă. Pe undeva, aici se strecoară senzaţia că producţia jocului a fost accelerată cu preţul absenţei unor finisaje importante.

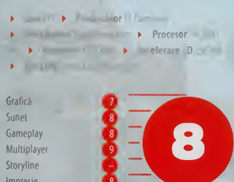
Cu toate acestea, Theater of War îşi are locul său în atenţia celor pasionaţi de genul tactic WWII, cu atât mai mult cu cât acesta este tipul de oameni pentru care răbdare este destulă, misiuni să fie... Situat undeva între Close Combat, Blitzkrieg, Combat Mission şi Total War, se poate spune despre Theater of War că îşi câştigă dreptul la existenţă prin calitatea modelării vehiculelor şi armamentului, prin simplitate şi realism.

De asemenea, trebuie remarcat faptul că existenţa unui editor de hărţi şi misiuni măreşte şansele de a vedea modificări interesante ale acestui titlu. Ni se pare demn de luat în seamă şi faptul că, la o lună de la lansarea acestui joc, producătorii au anunţat apariţia iminentă a unui add-on gratuit, „Battle for Moscow", ce va conţine o întreagă nouă campanie. Noi credem că Theater of War ne va rezerva câteva surprize plăcute în viitor, fiind un motor de tactică perfectibil la contactul cu feedback-ul comunităţilor de jucători, un motor ce oferă posibilităţi extinse de creare a unor add-on-uri, expansion-uri şi chiar jocuri noi.

■ Ştefan aPIIIG



Detaliul vehiculelor este impresionant





Reamplasând o piesă de artilerie



Preaminunata interfaţă



Infanteria atacând frontal, în para...



Unul din infanterişti supraveghează cerul de teama avioanelor

LocoMania

Vă e dificil să vă concentraţi asupra mai multor probleme simultan?! Loco-Mania este soluţia!

Când pui mâna pe un joc ce are un install de aproximativ 300 de MB, în general, nu prea te aştepţi la mare lucru. Adică în cel mai bun caz te gândeşti la un arcade pe care doar curiozitatea te va împinge să-l joci 15-20 de minute. Însă în cazul de faţă, avem rara şansă de a găsi un joculeţ foarte interesant, foarte arătos grafic şi extrem de plăcut ca gameplay. M-am simţit aproape ca atunci când am pus mâna pe Safecracker.

Împarte-ţi creierul

Aşadar, cu scepticism am pus mâna pe Loco-Mania şi am făcut tutorialul. Simplu, frumos, clar, concis şi la obiect. Însă, în nimicnicia mea nu am realizat potenţialul pe care jocul îl are şi am avansat precum o tânără fecioară printr-o unitate militară. A doua hartă a fost un mic challenge, mi-am bătut capul câteva minute şi toate trenurile au părăsit fericite harta. Acum… a treia hartă… După 15 minute de joc, materia cenuşie dădea rateuri. Am terminat şi a treia hartă, după care, evident, am ajuns la a patra… unde, după câteva ore bune, sunt încă. Aici, complexitatea a căpătat nişte valenţe extreme. Necesitatea unui creier multitasking a devenit atât de mare încât am nevoie de o grămadă de antrenament pentru a trece mai departe. E greu… e frustrant în sensul că e o bătaie de joc la adresa capacităţii noastre extrem de limitate de a gestiona mai multe activităţi simultan.



ALTERNATIVĂ

SAFECRACKER

Una dintre alternativele acestui joc este fără îndoială munca în cercetare şi/sau industria aeronautică. Dacă nu credeţi că este potrivită pentru voi, puteţi pune oricând mâna pe o lopată şi săpa în grădină un labirint tridimensional. De asemenea, mai există şi alte domenii alternative, ca de exemplu bişniţa cu biţi. Bitul se vinde bine în ziua de azi. În aceeaşi ordine de idei, puteţi oricând să practicaţi consultanţa în inginerie genetică. Dacă nu şi nu, mai e şi Safecracker.

Oh, încercarea

Ca să nu fiu considerat un om care vorbeşte cu el însuşi în acest articol, o să vă spun totuşi în ce constă acest joc. Loco-Mania este un fel de puzzle-game foarte original şi, pe lângă asta, cu trenuri. Iubesc trenurile, lucru pe care l-am spus în fiecare articol care a avut conţinut feroviar. Aici însă lucrurile stau complet diferit faţă de Tycoon Deluxe sau Trainz. Trenurile merg tot timpul, sunt multe şi trebuie să ajungă la destinaţie. Astfel, primiţi o hartă cu un număr de intrări, care de multe ori sunt comune cu ieşirile. Primiţi gări, marcaje, semafoare, tuneluri şi, evident, macaz. Tot ce va trebui să faceţi este să duceţi un tren din punctul „a" în punctul „d", trecând prin alte puncte într-o ordine fixă. Pe parcurs va trebui să schimbaţi macazul, să acţionaţi semafoare etc. Asupra trenului nu puteţi acţiona decât într-un singur mod, şi anume să-l întoarceţi. Atenţie însă, la punctul de ieşire trebuie să fie întotdeauna cu locomotiva înainte. Sună uşor, însă apar nişte mici probleme pe parcurs. Astfel, nu e un singur tren. Va trebui să gestionaţi între trei şi zece trenuri simultan, care intră unul după altul în hartă, complet aleatoriu. Lucrul acesta este relativ ok până când daţi cu ochii de harta cu numărul patru. Aici aveţi nevoie de o jumătate de oră pentru a înţelege exact amplasamentul destinaţiilor, al macazului şi poziţia semafoarelor. După ce aţi priceput harta cât de cât, va trebui să planificaţi dinamic circulaţia a cel puţin trei garnituri de tren, cu anticiparea fixă a momentelor în care va trebui să schimbaţi macazul ca să nu vă treziţi cu ele aberând pe hartă sau chiar în situaţia în care e imposibil să le mai duceţi la destinaţie. Şi uite aşa, veţi ajunge să aveţi o părere foarte proastă despre voi înşivă. Eu am ajuns în punctul acela, moment în care m-am gândit să trec la shooter-e.

Oh, de ce?!

E absolut nemaipomenit ce poţi face dintr-o idee simplă. Trecând peste autoflagelări, trebuie spus că Loco-Mania este unul dintre cele mai interesante jocuri din ultimul an, deşi pare iresponsabil din partea mea să afirm asta. E clar că ceea ce caut eu la un joc este să mă facă să gândesc, să-mi storc creierii. Spre deosebire de mulţi alţii, eu mă relaxez după o zi de muncă intelectuală prestând tot muncă intelectuală, dar de altă natură. Din punctul acesta de vedere, Loco-Mania este o extremă, aşa cum a fost şi Safecracker. Un puzzle cu trenuri inteligent şi care pe deasupra arată şi foarte bine. Asta în ideea în care e un joc de buget… Făcut cu banii de pâine. Pe lângă partea de single player, există posibilitatea de a vă posta timpi şi numărul de trenuri scoase într-un anumit timp. Loco-Mania oferă mai multe tipuri de joc, de la numărul de trenuri scoase într-un timp fix până la timpul în care scoţi un anumit număr de trenuri şi chiar un free mode. Toate sunt la fel de dificile… Oricum, la fiecare nouă hartă vă recomand întâi un free mode ca să vă obişnuiţi cu ea.



Harta cu numărul patru…



Se aşteaptă uneori prea mult în gară


O peisagistică tehnicist-contemporană

Oamenii

Ei bine, am intrat pe site-ul oficial al jocului şi am aruncat o privire… Pot spune că sunt mândru de românii noştri, pe care se pare că-i duce capul să fie printre primii. Oricum, nici nu mă aşteptam la altceva. Vă invit pe aceia dintre voi care cred că au ceva la mansardă să arunce un ochi peste Loco-Mania, mai ales că are un preţ derizoriu, de aproximativ 8 euro. Adică, de ce nu… Atenţie, nu îmi asum niciun fel de responsabilitate pentru eventualul brain-damge care poate rezulta în urma îndemnului meu patriotic.

■ **Locke**

Gen Puzzle ▸ **Producător** 7FX ▸ **Distribuitor** Lighthouse interactive ▸ **Procesor** P 1 GHz ▸ **Memorie** 256 MB VRAM ▸ **Accelerare 3D** 32 MB ▸ **ON-LINE** www.loco-mania.com

Grafică	8
Sunet	8
Gameplay	10
Multiplayer	–
Storyline	–
Impresie	9

8,7

Earth Will
Never Be
The Same

HALO 2

Războiul inelelor continuă. Din nou

Ei bine, aș putea spune că așteptarea a luat sfârșit, iar faimosul SPARTAN-117, după care am tânjit cu toții (ce, n-am dreptate?), s-a întors la datorie. Master Chief și-a activat pentru a doua oară scutul și este mai dornic ca niciodată să lupte pentru a scăpa lumea de Convenant, dar oare chiar așa să fie? Da și nu prea, pentru că Microsoft a lansat Halo 2 „pentru Windows Vista" la doi ani distanță față de originalul pentru Xbox, la fel cum a procedat și în cazul Halo. Atunci nu mi-a forțat nimeni mâna să cumpăr un nou sistem de operare, cam instabil până la lansarea primului service pack, dacă țineam morțiș să-l joc. Cu Halo 2 situația se schimbă, pentru că o minte creață de la Microsoft a decis că un joc vechi de doi ani poate fi unealta ideală pentru a vinde un Vista în plus, iar cineva l-a crezut. Cât despre mine... ei bine... n-am avut de ales.

Ți-am dat un inel Mare cât Vista meah!

Halo 2 rela povestea la puțin timp după finalul în coadă de pește din primul Halo, într-un moment în care extratereștrii Convenant invadează planeta albastră. Acum, salvarea Pământului depinde de Master Chief, Cortana, Miranda Keyes (progenitura Cpt. Jacob Keyes) și un grup de „marinari" vorbăreți. Bineînțeles că vechile cunoștințe din tabăra adversă, cum ar fi porcinele, șacalii, vânătorii, potop-itorii și oracolul nu aveau cum să lipsească de la întâlnire, ba chiar și-au adus câțiva prieteni noi, însă adevărata noutate este alta. De această dată, nu mai suntem obligați să jucăm doar din perspectiva lui Master Chief. Ta-dai, exact, acum putem să participăm la conflictul de proporții epice care este Halo din perspectiva extraterestră, jucând rolul Arbitrului (The Arbitor) – un general Elite forțat să-și însușească vina distrugerii lumii inelare din primul joc.

Din fericire, povestea din Halo 2 este mai complexă și acordă o mai mare atenție lumii în care se scaldă extratereștrii Convenant, istoriei pe care o au în spate și semnificației pe care o au inelele Halo în viziunea acestora și nu numai. Dar cum este acțiunea? Este ea mai frenetică decât în primul joc? Răspunsul


Double the gun, double the fun!


Oare m-am ascuns bine?


A ars pocitania...


Merg să mă dau cu roata

este m...da, pentru că grafica tinde spre nașpa, iar cuplul Microsoft/Bungie trebuia să compenseze pe undeva (știu, sunt rău). În primul rând, „costumașul" nu-l mai face pe Master Chief atât de invincibil împotriva gunoiului extraterestru sau cel puțin asta a fost impresia inițială, când de fapt ar fi trebuit să dau vina pe hărțile mai întinse și un inamic ceva mai inteligent. Totuși, campania solo nu este deloc dificilă pe nivelul de dificultate normal, iar unui jucător experimentat n-ar trebui să-i ia mai mult de opt ore ca s-o ducă la capăt. Schimbând însă dificultatea pe modul legendary, situația se modifică radical, inamicul devenind dintr-o dată mai numeros și mult mai greu de ucis. La rândul ei, acțiunea este mai intensă, pe fondul obișnuitelor deturnări de vehicule, lovirea adversarului cu patul armei în botniță și decapitările de la distanță, grație eficientei puști cu lunetă. De remarcat că producătorul a încercat, încă din primele momente ale conflictului, să-i pună jucătorului aproape totul pe masă, nu care cumva să dea în boala plictiselii, ceea ce înseamnă că ar trebui să găsim oricând ceva de trosnit. Că realitatea este alta depinde doar de stilul de joc al fiecăruia dintre noi. Mie unul, de exemplu, nu mi-a plăcut niciodată să stau prea mult la povești sau să casc gura în fața unui câmp de trandafiri. Dacă vrei să-ți joc cu plăcere un FPS, mie să-mi dai cât mai mulți urâți în care să trag, dar într-un mod cât mai distractiv cu putință. Și uite așa ajungem la „partea cu trasul."

Aproape toate armele din primul joc au revenit, cu mențiunea că au suferit câteva modificări, majoritatea în bine, singura care lipsește fiind pușca de asalt. Dar nici că i-am dus dorul. În general, fiecare armă se comportă într-un mod asemănător celor din Halo, cu excepția atacurilor melee, care acum sunt mai elegante. Sabia energetică, folosită împotriva noastră în primul capitol al trilogiei de către meseriașii Elite capabili să devină invizibili, poate fi utilizată acum de oricine, iar în mâinile unui artist se poate transforma într-o armă de temut, atacurile fiind fulgerătoare, dar și nimicitoare dacă își ating ținta cu precizie într-o încleștare mano a mano. În plus, atât Master Chief, cât și Arbitrul pot vântura acum două arme în același timp, dublând efectele pe care armele mici le au asupra victimelor. Singura problemă este că astfel nu mai putem arunca cu grenade în stânga și-n dreapta, mâinile fiind prea ocupate cu cele două arme de foc.

Astfel, ajutat de sabia energetică și de opțiunea folosirii a două arme diferite (sau identice) în același timp, gameplay-ul a suferit îmbunătățiri în ambele direcții, atât în cadrul campaniei solo, cât și în multiplayer, Halo 2

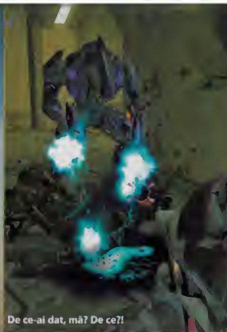

Striviți gândacul!


Omul și tunul

> „Vehiculele joacă adesea un rol important în economia jocului, unele porțiuni fiind practic imposibil de parcurs fără ajutorul lor."


Gri, gri, gri, toamnă gri...


Şşşt, suntem invizibili


De ce-ai dat, mă? De ce?!

încurajând adepţii unui anumit stil de joc să abordeze strategii noi.

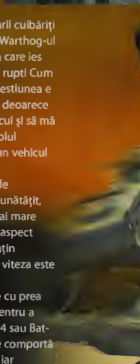
Oameni şi neoameni

Inteligenţa artificială în compania căreia mi-am petrecut cele opt ore din viaţă a arătat îmbunătăţiri, inamicii, dar şi aliaţii îndeplinind o serie de sarcini noi, uşurând în acest fel misiunea jucătorului. În Halo 2 nu mai suntem forţaţi să urcăm la volanul unui vehicul pentru a ne deplasa într-o anumită direcţie, ci putem împrăştia liniştiţi moartea printre orătănii de la turela „bolidului" condus de un aliat. Chestiunea e că aliatul în cauză l-ar fi prins bine, totuşi, câteva ore de conducere în plus. De prea multe ori am fost nevoit să-l dau jos din scaunul şoferului, doar ca să ocolesc un obstacol prin care se încăpăţâna să treacă orbeşte. În plus, nu a ales întotdeauna traseul pe care l-aş fi urmat eu. Deh, fiecare cu păsărica lui. Inamicii sunt însă mai combativi şi se ascund dacă au unde, se retrag, urlă după întăriri, fac cu mâna şi chiar flanchează mai des.

Vehiculele joacă adesea un rol important în economia jocului, unele porţiuni fiind practic imposibil de parcurs fără ajutorul lor. Atât Warthog-ul, cât şi tancul Scorpion ne stau din nou la dispoziţie, precum şi o nouă versiune a jeepului Warthog, botezat LAAV şi echipat cu o turelă pe care tronează mândru nevoie mare un tun cu accelerare magnetică. Nu contează cu ce se mănâncă ustensila, important este că face mai mult damage decât mitraliera de pe Warthog-ul original.

Îmi aduc aminte cât de frustrante erau momentele în care eram zdrobit de câte un Warthog pe hărţile de multi din Halo, neavând nicio posibilitate să mă feresc din calea lui. Practic, mă putea vâna liniştit ca pe o găină în câmp deschis, manevră pe care, la rândul meu, am aplicat-o adesea cu succes. Mai nou, am descoperit o nouă metodă de a băga boala în adversarii cuibăriţi într-o cazemată, învârtindu-mă cu Warthog-ul în jurul ei şi pândind momentele în care ies jucătorii din ea. Mamă, ce l-am mai rupt! Cum ieşea unul, cum îl făceam piftie. Chestiunea e că manevra a devenit mai riscantă, deoarece orice jucător îmi poate sări pe vehicul şi să mă arunce afară, preluând astfel controlul volanului, indiferent că manevrez un vehicul extraterestru sau de provenienţă pământeană. Cât priveşte vehiculele Convenant, controlul lor a fost îmbunătăţit, acestea deplasându-se cu viteză mai mare dacă este apăsată o anumită tastă, aspect care le face, în schimb, mult mai puţin manevrabile. Pentru un fugar, însă, viteza este tot ce contează.


Guurrreeaaa!!!



Din păcate, multiplayer-ul vine cu prea puţin elemente ieşite din comun pentru a concura cu Unreal Tournament 2004 sau Battlefield 2 (2142), unde vehiculele se comportă mult mai realist, sunt mai versatile, iar manevrabilitatea lor este excelentă şi tocmai de aceea nu reuşesc să recomand Halo 2 nimănui, cu atât mai puţin celor care sunt pasionaţi de jocurile amintite anterior.

Bâzzzz... poc!

Viaţa în gri pe fundal maro

Îmbunătăţiri reale ar fi trebuit să se vadă mai ales la capitolul grafică, însă având o vechime de doi ani, Halo 2 portat pe PC nu avea cum să arate mult mai bine decât versiunea originală de Xbox. Texturile sunt de rezoluţie mică, antialiasing-ul şi câteva efecte DirectX 9 fiind singurele elemente care fac diferenţa, şi cu toate acestea, cerinţele de sistem sunt uriaşe. Ca şi cum n-ar fi fost de ajuns, jocul rulează doar sub Vista, deşi nu are nicio treabă cu funcţiile DirectX 10, dar îţi cere un procesor puternic, RAM pe măsură şi o placă video GeForce 6600 (minimum). Marketing idiot, dacă mă întrebaţi. Sunt sigur că orice bun patriot american l-a jucat deja pe Xbox, iar novicii au de ales dintr-o mulţime de jocuri similare mult mai arătoase, mai bune şi fără a fi nevoiţi să schimbe un sistem de operare foarte stabil, cum este XP-ul în clipa de faţă, cu unul nou, mai scump şi instabil. Mai mult decât atât, level designul nu a înregistrat îmbunătăţiri majore faţă de primul Halo, o mulţime de jucători smiorcăindu-se la acea vreme, pe bună dreptate, că multe nivelurí nu par, ci chiar sunt repetitive. N-au scăpat nici de această dată; ce-i drept, într-o proporţie mai mică. În schimb, apa este mai realistă, iar animaţiile personajelor, aşa puţin detaliate cum sunt ele, sunt excelente.


De vorbă cu prietenii


Fain cuţit. Ce zici de-al meu?

Sunetul este o cu totul altă mâncare de peşte faţă de grafică. Coloana sonoră familiară, cu tot cu valenţele ei patriotice, se potriveşte perfect cu atmosfera din joc, iar efectele de sunet sunt, ca de obicei, la înălţime. De exemplu, fiecare armă are efecte de sunet distincte şi se comportă impecabil din acest punct de vedere. Până şi voice acting-ul este realizat cu profesionalism, cunoscuţi actori de la Hollywood contribuind substanţial la crearea unei atmosfere cât mai cinematice cu putinţă acolo unde a fost cazul. Prestaţiile de excepţie ale actorilor Keith David (The Thing, The Chronicles of Riddick), Ron Perlman (Hellboy, Afro Samurai, Blade II), Michael Wincott (The Crow, The Doors) şi Miguel Ferrer (RoboCop, Traffic) m-au făcut să nu regret că am parcurs campania solo din Halo 2 în aşteptarea lui Halo 3 pentru Xbox 360, dar asta nu înseamnă că i-am trecut cu vederea neajunsurile şi faptul că există o mulţime de alte titluri mai bune pe piaţă.

ALTERNATIVĂ

PREY

O cursă infernală, într-un univers aflat în continuă schimbare şi plin de neprevăzut. Şi n-avem nevoie de Vista.



Games for Windows Live

Microsoft a mai inventat o găselniţă – sub sloganul Games for Windows, ni se livrează acum Games for Windows Live, un serviciu online similar (şi aproximativ compatibil) cu Xbox Live, cu acareturile sale de rigoare, inclusiv Achievements. O chestie inutilă, după părerea mea, mai ales că în cazul Halo 2 pentru PC nu ne putem măsura forţele cu jucătorii de Halo 2 pentru Xbox (pentru asta există Shadowrun). Şi apoi, nu era mai simplu să intru direct în fereastra multiplayer şi să-mi aleg singur pe ce server vreau să joc? Microsoft zice că nu. Trebuie să îmi creez un cont, să mă autentific şi să-i las pe ei să decidă cu cine, cu ce şi unde pot să mă joc. În plus, ar fi fost mai indicat ca accesarea serviciului să se facă direct din desktop, nu dintr-un anumit joc, pentru că părăsind jocul, automat am zburat şi din Live. Momentan, serviciul Live pentru PC mi se pare complet inutil şi prea imatur pentru a ne îndulci viaţa în vreun fel.



Nu, mulţumesc. Îmi ajunge unul

Halo 2 s-a bucurat de un succes uriaş pe Xbox, însă versiunea pentru PC, în ciuda campaniei interesante, m-a pus în faţa unui joc depăşit din punct de vedere tehnic, care nu poate concura cu greii anului 2007. Acum doi ani jucam Halo, astăzi am jucat Halo 2. Asta înseamnă că va trebui să aştept încă doi ani şi ceva pentru Halo 3, a cărui lansare pentru Xbox 360 se apropie. Sfatul meu: dacă nu l-aţi jucat pe primul, nu-l cumpăraţi pe al doilea, iar dacă le-aţi jucat pe amândouă, aţi face bine să puneţi mâna pe o consolă Xbox 360 şi să „terminaţi lupta" în septembrie. Cine ştie cu ce aiureală ne trezim peste doi-trei ani...

■ KIMO

- **Gen** FPS ▸ **Producător** Bungie Software
- **Distribuitor** Microsoft Game Studios
- **Procesor** PIV 2 GHz ▸ **Memorie** 1 GB RAM
- **Accelerare 3D** 256 MB
- **Sistem de operare** Windows Vista
- **ON-LINE** www.microsoft.com/games/halo2

Grafică	7
Sunet	9
Gameplay	8
Multiplayer	7
Storyline	7
Impresie	7

7,5

La capătul răbdării

Disney PIRATES of the CARIBBEAN AT WORLD'S END

Istoria ne învaţă că un blockbuster nu vine niciodată singur. În majoritatea cazurilor, este însoţit de un joc – sau mai multe, depinde cât de bine-dispuse au fost studiourile producătoare când au împărţit licenţe – dubios (în cel mai bun caz), care face el ce face şi reuşeşte să prindă un loc călduţ în topurile vânzărilor, în ciuda zecilor de review-uri nu prea măgulitoare. Trilogia Pirates of the Caribbean nu face excepţie de la regulă şi trage după sine câteva jocuri, dintre care cel mai bun este, după cum mă aşteptam, jocul celor de la Akella, un action/RPG care nu prea are nicio legătură nici cu filmul lui Verbinsky şi nici cu Piraţii Prietenoşi din Disneyworld.

Totuşi, trilogia PotC iese puţin din tiparul clasic. Curse of the Black Pearl a vizitat doar GBA-ul, iar Dead Man's Chest a bântuit doar PSP-urile. Consolele „majore" şi PC-ul (Legend of Jack Sparrow nu se pune, a ocolit evenimentele din filme) au fost băgate în seamă doar acum, la final. Ca urmare, At World's End recuperează timpul pierdut şi, înainte să ne poarte paşii prin locaţiile din corespondentul său cinematografic, ne încuie preţ de vreo oră sau două în Cufărul Mortului, unde avem ocazia să ne reamintim alături ce (şi, mai ales cine) l-a împins pe Jack în gura lup... krakenului.


Omletă la butoi

Piraterie, vis de neuitat

De când l-am propus (pe un ton foarte serios) lui Mitza şi mai apoi lui Rzarectha, să închiriem o barcă şi doi papagali, să ne acoperim câte-un ochi cu capace de bere şi să atacăm cu vâslele perechile de îndrăgostiţi care freacă menta pe lacul Herăstrău în loc să se giugiulească prin boscheţi ca orice cuplu sănătos, majoritatea jocurilor cu piraţi poposeau mai întâi pe biroul meu, unde aşteptau cuminţele judecata cea dreaptă. Din nefericire pentru el, PotC: At World's End a fost confundat cu un joc „piraieresc" şi a avut aceeaşi soartă. Ghinionul lui. Şi, în oarecare măsură, al meu. Nu sunt omul care să se plângă de un joc cu piraţi, oricât de dubios ar fi el, dar At World's End nu este un joc cu piraţi. Este o portare suspectă a unui action dubios de consolă făcut după a treia parte a unui film cu piraţi, deci vă închipuiţi ce lighioană am adăpostit cu bună ştiinţă vreme de câteva ore pe hard. Da, dacă vă întrebaţi, deşi nu sunt prăpăstios de felul meu, ştiam ce mă aşteaptă cu mult înainte ca o versiune de PC să fie anunţată. În primul rând, sunt prea multe cuvinte între „joc" şi „piraţi" ca să mă aştept la ceva bun din partea lui.

Dacă explicaţia anterioară nu vă mulţumeşte, apelăm la matematică pentru a demonstra că doar o minune ar fi putut salva sărmanul joculeţ de o viaţă crudă şi un trai nefericit. Fiţi atenţi de ce. Un sequel (film, joc, carte etc.) are mari şanse să nu se ridice la înălţimea „originalului". Cu toată bunăvoinţa de care sunt în stare, At World's End este net inferior lui Curse of the Black Pearl. Bilă neagră pentru film şi, logic, pentru jocul care îl copie. Trecem mai departe. În 80% din cazuri, portarea unui joc de consolă pe PC e un rateu şi este băgată în seamă de „PC-işti" doar dacă „originalul" a fost un joc cel puţin genial (vezi Resident Evil 4 sau Devil May Cry 3). În cazul nostru, versiunea pentru Xbox360 nu s-a remarcat prin absolut nimic, chiar dacă protagonistul e cel mai simpatic nelegiuit care a navigat vreodată pe mările de celuloid. Doar ca să ştiţi, nu că ar schimba cu ceva datele problemei, portarea nu este perfectă. Este portarea clasică, pe care o înjuraţi încă de când japonezii au luat cu asalt lumea jocurilor călare pe PS1, portarea care este aproape imposibil de jucat fără un gamepad, portarea făcută în dorul lelii, doar de dragul de a câştiga un ban în plus cu un efort în minus. Căruţa de efecte „next-gen" din versiunea de Xbox360 s-a răsturnat pe drum, iar la noi au ajuns doar o mână de texturi şterse şi serbede şi o legăturică de modele dubioase reciclate probabil dintr-un hit grafic al anului 2002.


O viitoare frigăruie piraterească


Un pirat şi o pirată


Jack şi garda


Duşi cu pluta

„Acţiune. Motor. Motor. Acţiune. Light attack, pardon, Motor!"

Nu cred că are rost să vă mai spun cu ce ar trebui să se ocupe un action şi mai ales un action cu un spadasin de talia lui Jack Sparrow. În teorie, atracţiile principale ale unui action cu piraţi ar trebui să fie încleştările sălbatice cu zecile de nemernici care râvnesc la romul aproapelui şi numerele de acrobaţie executate de vreun pirat saltimbanc pe catargul circului plutitor cu nume de piatră preţioasă. Fain, nu? Înainte să vă bucuraţi, vă reamintesc că At World's End este un action făcut după un film cu piraţi, deci diferenţele dintre teorie şi practică sunt destul de mari. În practică, avem patru butoane şi tot atâtea combo-uri (eu am folosit doar unul), care se asigură că încleştările numai sălbatice nu vor fi. Sunt repetitive şi devin plictisitoare. Majoritatea nivelurilor sunt o simplă rutină. Faci câţiva paşi spre obiectiv, ţi se spawn-ează cinci în nemernici în cârcă, îi căpăceşti cu sete şi mai faci câţiva paşi.

O veste care ar putea fi considerată bună (dacă rezultatul n-ar fi aceeaşi Mărie, bătută cu altă bâtă) e că inamicii au învăţat să blocheze, iar unui designer l-a venit gândul cel bun să introducă o serie de misiuni contra timp. Deci acţionarea mecanică a unui singur buton nu mai e atât de rentabilă şi va trebui să învăţaţi un combo (unul e de ajuns), ceea ce, teoretic, ar trebui să mai taie puţin din plictis. Din nou, practica spune altceva: nu muncesc acelaşi buton, însă frec ca turbatul acelaşi combo. E cam tot acelaşi lucru, deci mare brânză n-au făcut. Duelurile unu-la-unu cu câte-un boss, care funcţionează după alte reguli, şi secvenţele scriptate de acţiune (trebuie să acţionezi la momentul potrivit un anumit buton/tastă) sunt singurele momente care întrerup din când în când rutina şi ne dau un oarecare impuls să mergem mai departe.

Multipirates

Cred că v-aţi prins până acum că rejucabilitatea unui movie tie-in tipic (adică mediocru spre prost) tinde spre zero. Cei de la Eurocom au încercat să prelungească viaţa odraslei lor şi, pe lângă metodele obişnuite – filmuleţe, artworks, în general chestii care nu interesează pe nimeni – au introdus o serie de provocări (challenges) la care căpătăm accesul după ce am îndeplinit anumite obiective în story-mode. Misiunile respective pot fi jucate cu aproape orice model de biped găsit prin joc (presupunând că l-aţi „desculat" în prealabil) şi, cel mai important, pot fi parcurse în doi. Mari diferenţe între un (arme, combo-uri sau orice altceva în afară de „look") beţiv oarecare şi nenea Jack, de exemplu, nu sunt, dar pentru o vreme e plăcut să-l controlezi pe Davey Jones alături de un amic care „îţi ţine spatele" cu o doamnă a tavernelor în rochie roz. Din păcate, indiferent de „peisaj", obiectivele provocărilor sunt aceleaşi, deci prea mult nu vă vor ţine în faţa calculatoarelor.

Arrrr!

Probabil din lipsă de fonduri, actorii din film nu se regăsesc şi în joc. Păcat, mulţi dintre admiratorii fanatici ai filmului ar fi dat oricât să-l audă pe Johnny Depp în joc. Partea bună e că producătorii au apelat la serviciile unor iluştri necunoscuţi care în mare parte reuşesc să-i imite binişor pe „greii" din film. Individul care-i dă glas lui Jack Sparrow cel poligonal ar trebui să primească un bonus considerabil, pentru că reuşeşte cu succes să imite aproape perfect un personaj pe care până acum îl credeam inimitabil. Restul se descurcă decent, chiar dacă pe alocuri („vocea" lui Barbossa, de exemplu) exagerează sau, dimpotrivă, nu se străduiesc îndeajuns.

At Review's End

În concluzie, At World's End este un action slăbuţ care n-ar supravieţui nici măcar o clipă pe cont propriu. Mai mult ca sigur că o să-l zăriţi printr-un top sau două, dar să ştiţi că a ajuns acolo mulţumită filmului, nu pentru că ar fi ceva de capul lui. Personal, cred că o halbă cu mecla lui Sparrow i-ar fi costat mult mai puţin pe cei de la Disney Interactive şi mai mult ca sigur că ne-ar fi încântat mai mult decât un suport argintiu de cafea vândut pe post de joc. Nu vă sfătuiesc să daţi banii pe el (nu că i-aţi da, dar trebuie să o spun), decât dacă aţi descoperit vreo comoară. Savvy?

■ cioLAN

▸ **Gen** Action ▸ **Producător** Eurocom Ent ▸ **Distribuitor** Disney Interactive Studios ▸ **Procesor** 1,5 GHz ▸ **Memorie** 512 MB Ram ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB, Pixel Shader ▸ **ON-LINE** disney.go.com/disneyinteractivestudios/pirates3/home.html

Grafică	6
Sunet	7
Gameplay	6
Multiplayer	7
Storyline	6
Impresie	6

6,3

Bine că nu sunt singurele două lumi care ne-au rămas

Începu să tușească. Tuși o dată, de două ori și în continuare vreo cinci minute, până când în loc de ochi avea două bile mari roșii, umede și inexpresive. Într-un final, scuipă. Scuipă o dată, de două ori și tot așa până când, în fine, termină de scuipat. Omulețul cel mic și bronzat din fața lui îl privi dezinvolt. Dând din umeri și scuipând și el empatic, spuse cu o voce subțire, enervantă și ușor condescendentă „Tu erai…". El, tușitorul, primi disprețul din voce mândru în pieptul său umflat de emfizem și spuse cu o voce canceroasă „Nu bă, mă-ta". O dâră de agresivitate făcu micul trup al interlocutorului scund să tresară, după care se scurse în sandale și printre degetele pline de praf de la picioare. Mâna sa subțire și acoperită parțial de mâneca scurtă a unei cămăși vernil se întinse spre sertarul de sub tejghea. „Ți-au lăsat răvașul ăsta", spuse el și scoase o hârtie umedă de transpirația numeroșilor mușterii ai birtului. Omul cu tusea ridică anevoie singura mână care îi mai rămăsese liberă după ce ridicase o halbă și luă scrisoarea dintre degetele barmanului. O citi cu atenție prin fundul halbei, după care se înecă cu lichidul gălbui. Tuși din nou vreo cinci minute, dar scuipă doar o dată. Ieși împleticindu-se pe ușă înjurând de mama focului întreaga omenire în frunte cu Ghilda Asasinilor. O uitase pe soră-sa sub un copac acum vreo câteva zile și, normal, fusese răpită. Cine ar lăsa din mână o fetișcană frumoasă și placidă care stă la umbră așteptând cu nerăbdare o modificare a concentrației de hormoni din aer? „Exact ca mă-sa", spuse el și căzu, scuipând ceva de culoare roz sângerie. Două zile mai târziu, l-au și înmormântat.

După potop…

Au trecut ani de zile de când nu am mai rezumat ca mai sus ceea ce am simțit atunci când am pus mâna pe un joc. Îmi amintesc cu plăcere unele articole care erau pe de-a-ntregul o alegorie, o paralelă apropo de calitatea și elementele specifice unui joc analizat. Din nefericire, în ultima vreme ne-am axat prea mult pe a descrie serios unele lucruri care sunt pur și simplu hilare. Poate este din cauză că ne-am maturizat, poate că asta doriți de la noi. Cert este că e greu să surprinzi uneori esența dacă nu faci paralele, dacă nu relaționezi. Two Worlds este exact genul de joc care are nevoie de o paralelă, deoarece este o mare dezamăgire. Avem de-a face cu veșnica problemă a unui joc interesant, cu idei și cu un background care ar putea prinde dacă nu ar exista probleme tehnice. Fără mândrie spun că am alocat acestei producții un timp efectiv de vreo cinci ore, ceea ce este extrem de puțin în cazul unui RPG. Normal, a fost suficient ca să-mi fac o idee clară asupra conținutului și în special asupra potențialului pe care îl avea acest joc.


Păscând printre inelele copacului


Un asasin full plate


Un dragon puturos


Acesta sunteți dumneavoastră, eroul…

… e multă apă

Discutam noi odată de faptul că în teorie mounted-combat-ul ar trebui să fie un element foarte ușor de implementat într-un joc, deoarece nu schimbă regulile bazale. Am văzut asta în jocul proiect independent, Mount&Blade, unde în 23 MB aveam acest lucru foarte bine realizat. Proiectanții de la Reality Pump, un studio de altfel foarte bine cunoscut pentru Earth 2160 și Frontline Attack, au încercat același lucru, însă pe engine-ul grafic greșit. Astfel, vă veți bloca în prima textură călare și nu veți mai putea pleca de acolo în vecii vecilor. Mă voi concentra totuși asupra conceptului jocului, singurul care merită într-adevăr atenție. Two Worlds este un mixaj, un potpuriu de idei din alte trei jocuri, Gothic, Elder's Scrolls și Diablo. Acum, adunătura de lucruri nu este rea, în sensul că au creat un sistem interesant de combat și skill-tree. Astfel, leveling-ul este la fel de rapid ca în Diablo, plus că avem arme socket-ate, lupta este asemănătoare cu cea din Oblivion, iar skill-tree-ul este o combinație a celor trei. Părerea mea este că se exagerează cu beneficiile obținute din punctele investite în skill-uri și atribute, deoarece în teorie s-ar crea un dezechilibru mare care ar face ca sfârșitul de joc să fie mult prea ușor, vezi Morrowind. Din acest motiv probabil, producătorii au făcut ca nivelul unora dintre inamici să fie scalabil cu jucătorul. Din păcate, nici acest sistem nu a scăpat de multitudinea bug-urilor aflate la tot pasul, motiv pentru care în zona de start un anume urs te omoară dintr-o singură lovitură. Ca să fiu sincer, jocul cu totul este dezechilibrat din toate punctele de vedere în afară de storyline, unde lucrurile stau destul de bine.

Efectul „Vorba"

Una dintre inițiativele de luat în seamă ale producătorilor este aceea de a folosi o engleză mai arhaică în conversație, pentru a crea impresia de fantastic. Deși ar fi sunat bine, personajele se forțează să vorbească, probabil din cauză că actorii au avut mari probleme în a citi acele cuvinte. Așadar conversațiile sunt de-a dreptul silabisite, lucru care este foarte, foarte enervant. Ar fi fost frumos ca, încercând să-i ignori pe cei din jur în timp ce vorbesc, să arunci o privire asupra peisajului. Deși nu arată rău, engine-ul grafic este foarte greoi și extrem de prost optimizat. Am schimbat la setări de mi-a venit rău, însă variațiile framerate-ului au fost vizibile doar dacă am micșorat range of view. Dinamica personajelor este oribilă, iar sunetele pe care le scot hilare de-a dreptul. Unde mai pui că al tău warrior nu poate da cu sabia dacă fuge, motiv pentru care am alergat 20 de minute după un goblin arcaș cu 1% health, care nu voia să se oprească. Nu îl puteam opri. Până la urmă, s-a înfipt într-o textură și am reușit să îl lovesc. În schimb, un lucru care mi-a atras atenția a fost că mulți dintre cei uciși de mine se transformau noaptea în stafii… care nu mureau decât dacă aveam spirit damage sau dacă loveam cu vrăji. Alte elemente interesante există, însă din păcate nu ajungi să afli de ele pentru că jocul este extrem de greoi. Te aduce repede în situația de a distruge tastatura, motiv pentru care nu vi-l recomand decât dacă vă place să o faceți. Two Worlds este un joc mort în fașă chiar și după ultimele trei patch-uri. Însă dacă altfel nu se poate…

■ Locke

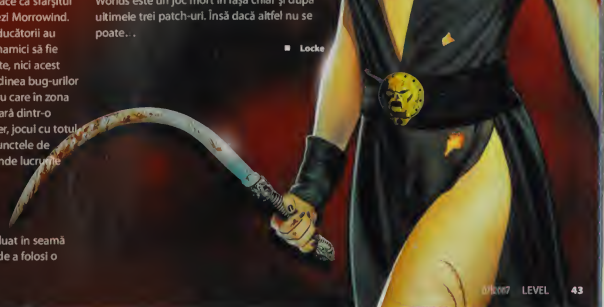
ALTERNATIVA

Sunt multe jocuri care se pot juca în locul lui Two Worlds. De exemplu, TESIV: Oblivion sau Gothic. După ce terminați cu aceste serii, puteți trece mai departe la Neverwinter Nights, World of Warcraft și Eve Online. După aceea, adică peste vreo 10-15 ani, puteți încerca și Two Worlds, ca să nu ziceți că nu ați făcut-o. Nu de alta, dar vine generația următoare, care nu va mai ști cu exactitate ce înseamnă un joc bun și cineva trebuie să le facă o comparație-două. Dacă sunteți mai cruzi din fire și vreți să-i faceți cuiva un rău, atunci forțați-l să joace Two Worlds. Legați-l de calorifer și fixați-i un revolver la tâmplă cu trăgaciul legat de butonul de Power de la calculator. Fixați-i gâtul cu o proteză de metal și obligați-l să umble numai călare. În cel mai bun caz, puneți-i și o placă video GeForce 6600 pentru un framerate pe măsura pedepsei… (Redactorul nu-și asumă niciun fel de responsabilitate pentru cele spuse aici. Blame Two Worlds!!!)

Gen RPG ▸ **Producător** Reality Pump ▸ **Distribuitor** Zuxxez ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** P 4 GHZ ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.2-worlds.com

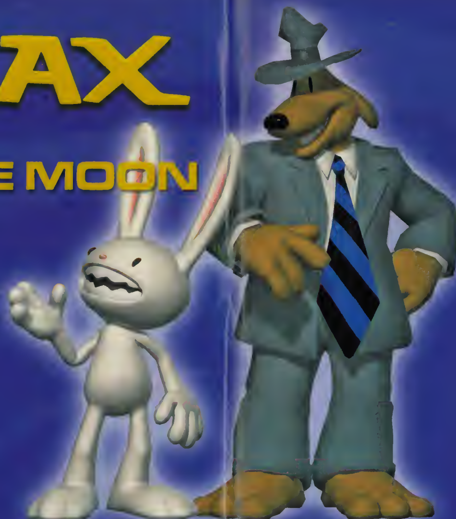
Grafică	7
Sunet	5
Gameplay	6
Multiplayer	–
Storyline	8
Impresie	5

6



SAM & MAX

EPISODE 6: BRIGHT SIDE OF THE MOON



Sunteţi familiarizaţi cu genul de bancuri pe care nu apucă nimeni să le termine pentru că toată lumea se tăvăleşte pe jos de râs după primele cinci cuvinte? Nu? Vă spun eu unul: „Lupul suda liniştit la el în curte...”. Şi încă unul, că m-a apucat cheful: „Un câine dement şi un iepure psihopat îndoiau linguri pe Lună”. Bine, nu e chiar un banc, e un puzzle din ultimul episod al primului sezon din cel de-al doilea Sam & Max. Nici ăsta nu e un banc, aşa că nu mai zâmbiţi prosteşte, păstraţi-vă puterile pentru cele trei ore de nebunie pură ale lui Bright Side of the Moon, Marele Final al seriei. E plin de culoare (la propriu şi la figurat) şi de glume cu Canada. Şi adăposteşte cea mai mare colecţie de ţăcăniţi de la Woodstock încoace. Deci, „Un câine şi un iepure intră într-un bar. Pe Lună”. *răsete*

Un câine şi un iepure intră într-un bar. Pe Lună.

Una este luna...

Contrar aşteptărilor mele, Luna din Sam and Max nu este o bucată imensă de caşcaval, deşi Jimmy, şobolanul mafiot, este atras în mod inexplicabil de ea. Însă nu este nici Luna pe care-o ştim noi, adică bolovanul inventat de masoni, pe care Armstrong n-a pus niciodată piciorul. Luna lui Purcell devine un paradis suprarealist – extras cu forţa din visele umede ale hipioţilor de pretutindeni, unde toată lumea, îngreţoşată de atâta fericire, vomită curcubeie – şi adăposteşte baza de operaţiuni a preacoloratului Hugh Bliss, geniul nebun din spatele celor cinci tentative de îndobitocire prin veselie a miliardelor de pământeni trişti. Ca orice organizaţie guvernamentală respectabilă, The Freelance Police primeşte misiunea de a opri valul de fericire vecină cu demenţa pe care Hugh Bliss ameninţă să-l dezlănţuie asupra omenirii. Episodul marchează şi doborârea recordului deţinut de căţeluşa Laika, iar astfel Sam devine primul dulău care a aselenizat la volanul unui DeSoto din '60. Îl felicit pe această cale şi pe iepuroiul Max, care a reuşit din nou să fie mai turbat decât iepurele de Martie.

Lunaticii la ei acasă

... adică pe Lună. Cum, necum, aproape toate personajele din episoadele anterioare şi-au croit drum în Paradisul Lunar E(r)metic al multicolorului Hugh Bliss. Până şi cărăşelul din dozatorul celor doi detectivi blănoşi şi-a luat lumea în cap şi a poposit pe Lună în căutarea unei vieţi mai bune. Întâlnim un Abe Lincoln (sau ce-a mai rămas din el) îndrăgostit, învăţăm tainele extragerii şoarecilor din pălării de la găina actor (sau actorul găinar) Philo Pennyworth şi îi frecăm de zor inorogul (wtf!) agentului zelos Superball.

Obişnuiţii seriei (Sybil şi Bosco) fac act de prezenţă, dar de data aceasta nu mai au parte de tratamentul preferenţial de care s-au bucurat în restul episoadelor. Veşnicul paranoic, Bosco, nu mai este vorbăreţul pe care-l ştiam odată, iar ultimul lui travesti nu mai e atât de amuzant. Am sunat prea mulţi profesori, dându-mă drept tatăl vreunui amic, ca să mă amuze un Bosco deghizat în propria-i mamă. Când l-am văzut prima oară, mă aşteptam la un mişto crâncen şi cât se poate de incorect politic (Abe Lincoln Must Die ne-a dovedit că se poate) la adresa vreunei minorităţi sexuale, dar n-a fost să fie. Încă nu m-am hotărât dacă e vorba de un complex al lui Oedip ridicat la pătrat sau o de simplă glumă şcolărească, dar orice-ar fi, nu e din cale-afară de amuzant.

Pe de altă parte, noua slujbă a lui Sybil – pe care o soartă crudă (ca să fac şi eu o glumă pe seama canadienilor) şi un anunţ anonim la care n-a răspuns nimeni au înfipt-o ferm pe tronul Canadei – reuşeşte să restaureze oarecum echilibrul. Din păcate, pentru a face loc celorlalte personaje, Sybil lucrează – ca şi Bosco, de altfel – cu jumătate de normă, dar, dacă vă consolează cu ceva, le oferă scenariştilor ocazia să facă o serie de glumiţe „nevinovate” pe seama Canadei. Nu toate sunt reuşite, dar bancnotele de un milion de dolari canadieni cu figura lui Celine Dion pe ele m-au distrat la culme. Glumele cu Brian Adams şi Celine Dion nu se învechesc niciodată. Totuşi, o minte bolnavă din echipa de „scriitori” de la Telltales i-a răzbunat pe sărmanii canadieni. Nu vă spun cum, că-i spoiler, dar rezultatul îl puteţi admira într-unul din screenshot-uri ;).



Cum am putut fi atât de orb???

Din păcate, o asemenea distribuţie grandioasă şi mirosul pregnant de „Eau de Game-Over” trag puţin în jos ultimul episod al seriei. Nu mult, dar se simte. Începând cu Abe Lincoln Must Die, sezonul părea că se află pe o pantă ascendentă. Reality 2.0, care mi-a confirmat că Telltales a început să înveţe din micile greşeli ale trecutului, m-a încurajat să cred că finalul seriei va fi cu adevărat măreţ. Este măreţ, dar nu exact cum mă aşteptam să fie. Din nevoia de a trage o concluzie logică – cuvântul n-are ce căuta în harababura (şi folosesc cuvântul „harababură” cu afecţiune, nu vă gândiţi că aş avea ceva cu ea, chiar îmi place mult de tot) suprarealistă din Bright Side of the Moon, dar îl voi folosi în lipsa unui cuvânt mai bun – şi de a lega între ele episoadele anterioare, producătorii au îngrămădit prea multe personaje într-un spaţiu prea strâmt. Mă bucură nespus prezenţa lor, îmi dau un sentiment de familiaritate pe care celelalte episoade nu reuşesc să-i egaleze, dar nu sunt lăsate să se desfăşoare îndeajuns. Câteva replici mai mult sau mai puţin haloase, câte-un puzzle de căciulă şi „adio şi n-am cuvinte”. În forma lui actuală, episodul pare mai degrabă un colaj de „inside jokes” şi de „easter eggs”. L-am terminat de două ori într-o singură zi, am explorat fiecare replică (ca fapt divers, BsotM este singurul episod unde cei doi detectivi ţicniţi încearcă să-i vândă ceva lui Bosco), m-am „îmbăiat” fericit în harababura absolut delicioasă, dar tot nu reuşesc să elimin complet senzaţia că am primit de fapt un simplu epilog în schimbul Marelui Final pe care cinci episoade s-au chinuit să-l pregătească. Un epilog pe cinste, ce-i drept, dar parcă trebuia să mai fie ceva înainte de el. Sau după. Sau în timpul...


Tanti, îl lăsaţi pe Bosco să se joace cu noi?

Puzzle, Puzzle on the wall / Who's the smartest of them all?

Dacă scenariul scârţâie pe la încheieturi, puzzle-urile par mai solide ca oricând. Nu ne distrug iremediabil creierul şi (cred că am spus asta în fiecare review) nu se ridică la înălţimea celor din Freelance Police, dar în mare parte sunt cele mai inteligente din serie. Soluţiile nu mai sunt atât de evidente ca în episoadele anterioare, dar au o logică a lor (cu o excepţie sau două, unde pura întâmplare


Clar, e o făcătură de-a masonilor



Un pas mic pentru iepure, un pas mare pentru iepurime


Misiunea spaţială DeSoto 1



To the bugmobile

m-a salvat de la o criză de nervi) care le face abordabile. „Questerii" veterani nu vor avea probleme majore, dar pentru cei mai „verzi" dintre voi, care încă nu sunt obişnuiţi cu logica adventure-urilor lucasiene, vor constitui o provocare destul de serioasă.

Din nou (reamintesc că e o problemă a seriei, nu a acestui episod în particular), aduc în centrul atenţiei o problemă a „tratamentului" episodic aplicat unui quest. Numărul scăzut de locaţii şi obiecte nu permite construcţia unor puzzle-uri foarte complexe. Dacă într-un adventure tradiţional culegeai un obiect la început şi apucai să-l utilizezi de abia spre sfârşit (în combinaţie cu alte „gunoaie" aparent nefolositoare), în cele cinci sau şase locaţii relativ „strâmte" ale unui episod de doar două, trei ore, n-ai prea multe lucruri de făcut, aşa că, pentru a ridica puţin dificultatea, producătorii trebuie să apeleze la o serie de şiretlicuri nu prea ortodoxe (din fericire, încă n-au ajuns atât de disperaţi încât să ne trimită la vânătoare de pixeli). Un exemplu este un puzzle care implică un anume obiect ce nu putea fi „cules" în episoadele anterioare. Rămâne să descoperiţi voi care.

Muzak Spintecătorul

În celelalte review-uri (episoadele 2, 3, 4 şi 5) n-am insistat prea mult asupra muzicii din fundal. În Culture Shock am spus tot ce era de spus despre ea, iar mai apoi am lăsat-o în pace. La rândul ei, muzikia a avut bunul simţ să se menţină la fel în episoadele următoare şi să nu-mi dea de lucru. Era muzica de fundal perfectă, un „gezuleţ" cuminţel (condimentat pe alocuri cu diverse alte genuri, în funcţie de locaţie) care făcea exact ce i s-a spus: stătea în background şi murmura uşurel şi plăcut în urechea jucătorului, fără a-i atrage atenţia de la lucrurile cu adevărat importante. Ca orice „muzak" (wiki it) respectabil, nu ţinea morţiş să-l asculţi şi în afara jocului şi căpăta un sens doar în compania celor doi detectivi. În BtotM lucrurile se schimbă puţin. Refugiul lui Hugh Bliss este „însufleţit" de una dintre cele mai bune piese muzicale pe care le-am auzit într-un joc în ultimii ani. Atât de mult mi-a plăcut, încât am luat o pauză de la înjurăturile generate de un puzzle care nu voia să „crape", am lăsat mouse-ul din mână şi m-am relaxat. Un background muzical futurist de o frumuseţe stranie (specific space sim-urilor bune) ne urează bun venit pe Lună, iar micile inserţii de saxofon de jazz ne reamintesc că am ajuns acolo la volanul unui DeSoto. Impresionant. Nota zece pentru muzica de fundal şi, de asemenea, zece degeţele în sus pentru vocile protagoniştilor şi a zărghiţilor care trăiesc (şi giăsuiesc) în umbra lor.

To the moon, Telltales!

La sfârşit de drum, concluzia poate fi una singură. Un mare „Bravo" la adresa lui Telltales. Quest-ul „old skool", poznaş, nu e mort. Nu e în stare perfectă de funcţionare, dar pentru moment singurul lucru care contează e că trăieşte şi că încearcă să umple cât poate el de bine golul lăsat în urmă de dispariţia lucaşilor (plecaţi de muuuuult la cules de Forţă) de pe scena genului adventure. În ciuda micilor poticneli, Sam şi Max sunt surprinzător de vioi pentru nişte „bătrânei" care au şomat mai mult de zece ani. Pentru un sezon „de încălzire", Season 1 s-a descurcat aproape perfect şi îşi merită fiecare eurocent din cei 35 de euro (presupunând că aveţi de gând să cumpăraţi tot „pachetul" de şase episoade). Cu toate acestea, mă aştept la mai mult de la sezonul cu numărul doi.

■ cioLAN

Gen Adventure ▸ **Producător** Telltale Games ▸ **Distribuitor** Telltale Games & GameTap ▸ **Ofertant** www.telltalegames.com/samandmax, www.gametap.com/home/samMax/index.html ▸ **Procesor** P 1,6 GHz ▸ **Memorie** 256MB Ram ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB, Pixel Shader 1.1 ▸ **ON-LINE** www.telltalegames.com/samandmax

8



Hell Yeah!!!



Tic Tac D00m

BLACK BUCCANEER

Un motiv în plus să ieşi din casă

Oricât de mult ţi-ar plăcea să stai în casă, în faţa calculatorului, tăind balauri, parcă tot mai bine e să ieşi afară, să te uiţi după gagici, să bei o bere/suc/apă plată cu lămâie. Mai deunăzi mă apucasem de un sport periculos rău de tot. Îl ascultam pe cioLAN povestind cât de bine e să mănânci pizza la calculator şi să te faci de 110 kile în două săptămâni. Am vrut să îi demonstrez contrariul. Incredibil, dar de data aceasta avea dreptate şi am renunţat înainte să mă apuc. Nici nu ştiţi cum... M-am apucat de Black Buccaneer. Să nu credeţi cumva că jocul este atât de fain încât nu mai aveam puterea sau timpul să bag o felie de pizza în gură. Nici pe departe. Ba chiar dimpotrivă. Când mă gândeam că trebuie să mă pun să mai joc încă un pic şi încă un pic din jocul ăla, mă lua cu o leşuială la stomac, mă apuca somnul, pofta de baschet, pofta de duca, cred că cel mai bine i se poate spune sictirul faţă de calculator. Imposibil să nu ţineţi minte greaţa şi pofta de orice altceva care ne încercau de fiecare dată când trebuia să ne apucăm de învăţat. Cred că momentele în care trebuia să stau să tocesc ca idiotul pentru oricare dintre evenimentele ce implicau timp pierdut cu şcoala nu se compară totuşi cu momentele dinaintea ciclului dublu pe iconiţa ce pornea fekete bacăniăr.

I se spunea Căpitan de cursă scurtă

Fără a te pune în pielea lui Johnny Depp sau hai să îi spunem Jack Sparrow, Black Buccaneer te va face să te joci de-a piraţii lacomi după aur. După ce o mironosiţă cu uşoare tente de accent jamaican te sperie cu o poveste despre aur blestemat, de pe o insulă blestemată, parcată acolo de nişte blestemaţi şi după care au plecat o grămadă de indivizi blestemaţi gata de orice blestemăţii, brusc te trezeşti în pielea lui Francis Blade. La rândul lui un blestemat de pirat, Francis este unul dintre acei oameni gata să-şi vândă sufletul pentru două copeici. Plecat pe un vas de piraţi special pentru a ajunge în locul cu pricina, Francis naufragiază pe insula cu punguţa cu doi bani, unde se trezeşte de unul singur. Pentru a putea ajunge la averile îngropate prin cine ştie ce ungher al castelului peste care a dat pe insulă, Francis trebuie să dea dovadă de un pic de inteligenţă. Nu de prea multă, ci doar de un pic. Un pic de tot. Black Buccaneer se doreşte a fi un action-adventure în care elementul de bumbăceală ar trebui să facă mai mult loc puzzle-urilor. Deşi vei da la fiecare pas de o piedică pe care trebuie să o îndepărtezi altfel decât pe calea pumnilor, aceste mici probleme de logică nu sunt deloc probleme şi nici nu frizează logica. Totul se rezumă la a muta trei pietre sau la a trage de un mâner care se află cu un etaj mai sus sau mai jos.

Chiar din primele cinci minute, jocul se apropie foarte mult de Prince of Persia, când vom da peste o amuletă care îl va transforma pe corsarul bucluCaş într-o maşină de tocat ce se găseşte sub forma lui Black Buccaneer. Un fel de Big Foot al păpuşilor voodoo, acest alter ego al personajului ne ajută în timpul luptelor sporadice sau în mutatul mobilei prea grele pentru forţa fizică a unui om obişnuit. Cu toate acestea, nu reuşeşte nicicum să ne convingă de veridicitatea sa, de altfel falsitatea fiind tematica principală a jocului.

I se va spune Joc de cursă foarte scurtă

Lipsit de orice Dumnezeu, Black Buccaneer nu poate să convingă jucătorul că aventura propusă de 10tacle Studios este ceva la care trebuie să te înhami fără ca producătorul să îţi ofere bani. Mulţi bani. Nu este un joc pe care merită să îl joci, nicicum să îl cumperi.

■ **Koniec**

Gen Action Adventure ▸ **Producător** Widescreen Games ▸ **Distribuitor** 10tacle Studios ▸ **Procesor** P4 2 GHz ▸ **Memorie** 512MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 128 MB ▸ **ON-LINE** www.black-buccaneer.com/

Grafică	5
Sunet	4
Gameplay	6
Multiplayer	[illegible]
Storyline	5
Impresie	5

5


Eu... sau tu...


Fandare, retragere, spintecare


Hai mai toarn-un păhărel...


Ahhh.... şi era naşul meu bun


Push the pedal to the metal

Awakening

Awakening este un mod single player pentru Half-Life 2, a cărui acţiune se petrece înainte de evenimentele din Half-Life 2 şi ne plasează în bocancii caporalului Adrian Shepard, cunoscut fanilor din Half-Life Opposing Force. Responsabil de reanimarea eroului este, să vezi chestie, nimeni altul decât G-man, care îl expediază pe Shepard într-o misiune de care acesta n-are habar, iar singurul ajutor pe care îl are la dispoziţie pentru a elucida misterul este... instinctul. Mod-ul oferă cinci niveluri, echivalentul unei ore de pac-pac, şi conţine muzică, voci, texturi şi o mulţime de modele originale. Contrar aparenţelor însă, Awakening poate fi dezamăgitor pentru unii dintre noi. Filmul introductiv este bine realizat, dar parcă prea lung şi nu foarte util, iar voice acting-ul prea puţin convingător şi neprofesionist făcut. Este loc de mai bine, chiar şi pentru vocea unui amator. „Vocaliştii" nu sunt vorbitori nativi de limbă engleză, iar asta se simte în dialogurile lipsite de orice urmă de emoţii. Nu că s-ar fi împiedicat de gramatică, dar au încercat prea mult să imite vocile originale, cum ar fi, de exemplu, pe cea a lui G-man. Pe de altă parte, level designul este reuşit, chiar dacă-i lipsesc elemente ieşite din comun, iar numărul bug-urilor s-a dovedit a fi surprinzător de mic şi deloc deranjant. Problema este că fanilor, familiarizaţi cu Opposing Force, nu li s-a oferit sentimentul că joacă din postura eroului cunoscut de ei. Awakening pare a fi mai degrabă o altă aventură de-a lui Gordon Freeman, una foarte scurtă şi extrem de dificilă. În primă fază cel puţin, muniţia pare a fi insuficientă pentru a respinge atacurile maşinăriilor şi soldaţilor Combine, Awakening fiind de departe cel mai provocator mod single player pentru Half-Life 2 din punct de vedere al provocării armate. Dar asta n-ar trebui să vă descurajeze. Luat ca un întreg, Awakening este, totuşi, o reuşită, iar dacă muriţi de nerăbdare să conduceţi destinele unui veritabil Gordon Freeman printr-o bază de submarine sovietică şi prin catacombele unei citadele Combine animată de tehnologie extraterestră, vă sfătuiesc să-l încercaţi.

http://awakening.hl2files.com

■ KiMO


Neam născut in eprubete


Hmm, pute-a peşteră



jurnal world of warcraft

Tracika şi Comoara Paladinului – *Partea 1*

Zgomotul fin al motoarelor zepelinului mă făcea din când în când să tresar nervos, trezindu-mi amintiri vechi şi neplăcute. „2 ore până în Grom'Gol", se auzi în Vorbitoare vocea piţigăiată a goblinului căpitan. Enervante fiinţe goblinii ăştia. Nişte profitori cu un nivel de atenţie foarte ridicat faţă de posesiile personale, care îmi creau reale probleme când eram nevoit să-i deposedez de conţinutul de obicei voluminos al buzunarelor. Cu greu, mi-am părăsit umbra în care zăcusem şi am ieşit pe punte. Dedesubt, culoarea albastră-verzuie a oceanului anunţa apropierea de ţărmurile junglei din Stranglethorn. Mă cuprinse nerăbdarea. Există multe legende legate de acest tărâm, care mai de care mai tentante. Se spune că în oraşul pierdut Zul'Gurb, proprietatea oarecum de drept a Zeului Şarpe Hakkar, se găsesc bogăţii care ar face orice rege să se simtă ca răţuşca cea urâtă. Din fericire, nicio fiinţă nu se poate apropia de ele, aşa că nu vom asista prea curând la o schimbare majoră de echilibru financiar în Azeroth. Şirul gândurilor mi-a fost întrerupt din nou de goblin – „Vă rugăm insistent să vă ţineţi bine. Urmează Grom'Gol". Aterizarea nu a fost dintre cele mai fericite, aşa că o parte dintre pasageri se cam panicaseră. Un troll cu ochelari pe nas şi o robă lungă de magician îşi prinsese gâtul între două parâme şi dădea disperat din braţe. Am scos pumnalul şi am tăiat parâma, lucru care nu a rămas fără consecinţe. După jumătate de oră m-am trezit cu un miros greu de putrefacţie în nări, 10 metri mai jos decât iniţial, dar mă simţeam revigorat. Un preot undead mă privea mulţumit cu orbitele lui goale în care se bălăngăneau două muşte. I-am mulţumit dezgustat şi am luat-o agale către Birt. Am luat o cameră de paie la ultimul etaj, bine aerisită. E greu cu nemorţii ăştia. Put de rup locul şi nu scapi nicăieri de ei. Dar asta e, trebuie să fim toleranţi.

La drum

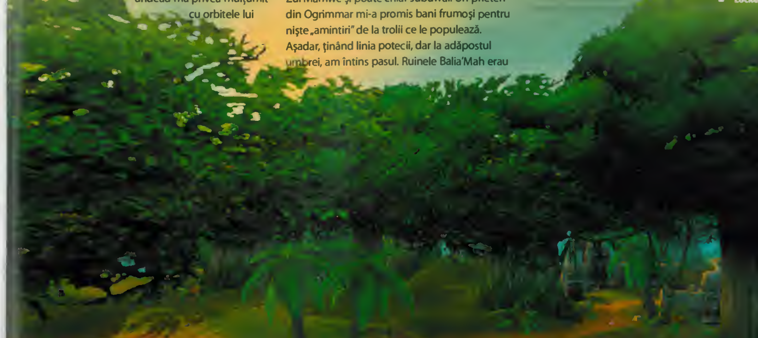
În dimineaţa celei de-a doua zile am reflectat asupra motivului venirii mele aici. În perindările mele prin lume am ucis odată în somn un bătrân paladin împreună cu servitorul său. Printre posesiunile lui am găsit o hârtie îngălbenită de vreme, unde se vorbea despre o aşa-numită Comoară a Paladinului. Ştiu, sună uşor cretin, deoarece Paladinii sunt atât de plini de lumină încât valorile materiale nu prea mai contează pentru ei. Mai e şi motivul că de obicei nu apucă să se bucure de ele. Tocmai de-aia am devenit brusc foarte interesat. O mică notă era scrijelită pe margine, „Fiţetrick, Booty Bay". Evident, era prea târziu să mai întreb pe cineva ce e cu comoara asta, aşa că m-am hotărât să dau o fugă în Booty. Acum, Stranglethorn este o zonă sălbatică şi plină de tentaţii. Din acest motiv, Alianţa e veşnic prezentă la fiecare colţ. Dacă vrei să-ţi măreşti colecţia de degete de oameni, gnomi, dwarfi şi alte lighioane, aici e cel mai bun loc. Aşa că am pregătit otrăvurile, merinde pentru două săptămâni şi am luat-o agale pe poteca destul de umbrită ce ducea către drumul spre Booty Bay. Erau numai vreo opt zile de mers până-n Booty, dar eram sigur că voi cerceta un pic ruinele Balia'Mah, Ziata'Jal, Zul'Mamwe şi poate chiar Jubuwal. Un prieten din Ogrimmar mi-a promis bani frumoşi pentru nişte „amintiri" de la trolii ce le populează. Aşadar, ţinând linia potecii, dar la adăpostul umbrei, am întins pasul. Ruinele Balia'Mah erau doar la opt ore de mers de Grom'Gol, aşa că mă pregăteam fericit de un pic de acţiune. Parcă simţeam deja mirosul sângelui în nări...

20 de paşi...

Începuse să se insereze. Ţânţarii înfricoşători şi de mărimea pumnalelor mele îmi cam dădeau târcoale, aşa că era cazul să găsesc un adăpost. Drumul era mai lung decât mă aşteptasem. Nici urmă de ruine. Mă gândeam cu tristeţe la amărâtul de comerciant ce-mi vânduse harta Stranglethorn-ului. Nu ştia cu cine are de-a face. Dar cu siguranţă o să afle. Poate se gândea că e tare uşor să te rătăceşti aici... Am făcut o mică deviaţie de la traseu şi, aşa cum speram, am zărit o scorbură într-un arbore bătrân şi mai înalt. Hotărât, nervos şi obosit, m-am îndreptat cu paşi rapizi către locul care-mi va furniza o bine-meritată odihnă. Însă neatenţia se plăteşte. Ceva luci brusc şi o durere insuportabilă îmi străbătu umărul stâng. Abia am reuşit să sar în umbra celui mai apropiat desiş şi să mă culc la pământ. Un răget infernal străbătu jungla, după care zgomotul unui alergat apăsat se apropie tot mai tare. De abia am avut timp să scot pumnalele şi un urs imens se ridică în faţa mea în două labe. Cu o mişcare rapidă, m-am ferit de prima lovitură, însă a doua mă prinse din plin. Am zburat ca un fulg trei metri mai incolo. Încercând să mă ridic, o săgeată îmi străpunse celălalt umăr. O ameţeală ciudată mă cuprinse... Am mai avut timp să realizez un singur lucru... otravă.

Va urma

■ Locke



F1 Championship Edition

Formula 1

O formulă de cinci stele

După ce Schumi și Ferrari au omorât Formula 1 ca nimeni alții în istorie, de nu mai știa FIA cum să schimbe regulile, germanul a făcut pasul în spate, soarele a revenit pe circuitele F1 și totodată banii în conturile lui Bernie Ecclestone. Este evident că până de curând popularitatea Marelui Circ era la cota de avarie, iar lipsa de expunere și de interes s-a reflectat asupra a tot ce înseamnă Formula 1, implicit în jocurile video. Chiar dacă putem spune că jocul video le-a dat șansa celor care se amăgesc ușor de a-l pune la respect pe talentatul și enervantul pilot german, exploatarea licenței de F1 în jocuri nu a avut un succes deosebit în ultimul timp, fapt influențat și de izolarea acesteia pe PS2 și PSP. Ce s-a schimbat între timp? În realitate, campionatul s-a echilibrat atât la piloți, cât și la constructori, iar ceea ce ne interesează pe noi, jocul este găzduit de PlayStation 3, consolă aflată în primul an de viață și de la care gamerii așteaptă să ducă mai departe munca realizată de primele două PS-uri.

Cauți un job bine plătit?

Formula 1 pe next gen! Ce poate fi mai incitant pentru un pasionat de viteză? Grafică, licență exclusivă și online gratuit prin PS3 Network. Dar să le luăm pe rând și să vedem ce au făcut bine și unde au greșit cei de la Sony. Cum ne-am obișnuit din 2004 până azi, cariera este cel mai interesant mod de joc propus de cei de la Sony. Primul pas în misiunea noastră de a deveni stăpânul vitezelor este acela de a ne găsi o echipă dispusă să ne dea pe mână un monopost de sute de mii de euro (sau mai mult?). Nu merge nici pe bază de CV, nici cu garanții imobiliare, ci cu un test, în principiu simplu, în realitate destul de frustrant, mai ales dacă nu vrei să împarți meritele reușitelor cu AI-ul. Echipele dornice să accepte statutul nostru de debutant sunt Midland F1, Toro Rosso și Super Aguri și fiecare dintre acestea are câte o probă pregătită pentru noi. Toate ne pun în fața unui contratimp, pe câte un circuit diferit și cu reguli diferite. După ce am ajuns să cunosc circuitul de la Magny Cours mai bine decât triunghiul casă-muncă-bar, am primit postul de pilot principal la echipa Super Auguri. Recunosc că n-au făcut o alegere bună. Cel puțin în primele curse, când, nerăbdător fiind, am sărit peste sesiunile de recunoaștere și m-am prezentat direct la calificări. O lecție pe care a trebuit să o învăț din nou este că pentru a primi cât mai mult de la acest joc, trebuie să și oferi timp și seriozitate („gay little speech" Eric Cartman). După ce trecem de stadiul în care avem parte mai mult de muncă și nervi, ajungem și la momentul în care ne „jucăm". Revenind la cariera din Formula One Championship Edition, trebuie spus că faima, banii și decorul feminin rămân doar un miraj până când reușim să facem pasul către o echipă de top. Chiar dacă oferte încep să apară destul de rapid, te lovești de condițiile impuse de „angajator": număr de curse la activ, puncte etc. Pe lângă acest mod de joc, mai avem plictisitorul contratimp, facilul quick race, world championship și grand prix weekend-ul. Dacă mai punem la socoteală LAN-ul și online-ul, chiar nu avem motive de nemulțumire din punctul de vedere al modurilor de joc oferite.

Din arcade în sim

Nu putem să vorbim despre cursele din Formula One Championship Edition fără să aducem în discuție câteva din caracteristicile acestui joc. Cei care-și pierdeau vremea în fața monitorului și în 1996 își aduc aminte cu siguranță de legendarul Grand Prix II, primul joc în care au fost introduse diferitele tipuri de asistență pe parcursul curselor. Acestea sunt prezente și în Formula One Championship Edition și au grijă să frânăm din timp, să ne ofere asistență la viraje, pentru anti-derapaj, pe lângă opțiunea de a seta cutia de viteze pe manual sau automat. Folosește toate aceste opțiuni și vei transforma jocul într-un arcade de și copiii de grădiniță i-ar întoarce spatele. Pe lângă faptul că jocul devine un non-sens, aceste „ajutoare" nici nu-și fac treaba cum trebuie, cu excepția cutiei automate. Nu cred că există sport cu motor care să pună preț mai mare pe miimea de secundă, poate Moto GP-ul, iar „ajutoarele" oferite cu generozitate de AI nu tratează timpul cu respectul cuvenit. Perioadele cât mai scurte de frânare sunt o necunoscută, lucru care, evident, afectează în mod decisiv viitorul nostru în F1. Chiar dacă și pe nivelul mediu de dificultate jocul se dovedește a fi greu de „răpus", aceasta este singura metodă prin care jocul își merită banii. Nu vreau să sperli pe nimeni, dar jocul poate părea dificil și enervant la început, însă după ce învățăm traseele, descoperim și frumusețea acestul joc, transpusă și prin realismul oferit. Un ajutor bine-venit la început este folosirea „trasei ideale", o linie imprimată pe asfaltul circuitelor, care ne și evidențiază perioadele de frânare și accelerare. Depinde de îndemânarea noastră să menținem bolidul pe această trasă într-un joc în care și micile greșeli se plătesc scump. Ținuta pe traseu este realistă și totul depinde de tehnica noastră de pilotaj și, de ce nu, de setările monopostului, stabilite de noi sau de AI. Modificările aduse trebuie să fie făcute cu traseul în fața ochilor. De exemplu, pentru un traseu cu multe viraje, să spune Monaco, este de preferat să optăm pentru o accelerare mai bună în detrimentul unei viteze de vârf ridicate. Pe circuitele din Formula One Championship Edition abandonul și penalizările pândesc la fiecare pas și putem foarte ușor să rămânem fără spoiler, pneuri sau, mai rău, să plecăm cu mașina la pachet. Problemele mici se rezolvă la boxe, unde timpul pierdut depinde acum de noi, pentru că, în momentul în care mecanicii ne pregătesc monopostul de plecare, noi trebuie să apăsăm foarte rapid butoanele care apar pe ecran. Ai-ul adversarilor, botezat de producători Live Action Racing, are grijă ca la realismul jocului să contribuie și evoluția celorlalți piloți. Trebuie să spun că este un AI alături de care este o plăcere să concurezi. Pe lângă partea umană, care îl mai trimite pe arătură, felul în care se comportă în duelurile de mare viteză este încântător. Atacurile sale sunt bine adaptate la diferitele situații, iar defensiva te forțează să-ți alegi cu atenție locul în care să intri în depășire.

HDF1

Singurul lucru care pe unii îi poate dezamăgi la acest joc este „nealinierea" echipelor la situația acestui sezon. Doar pe unii pentru că acesta este unul din cazurile fericite în care, eu cel puțin, prefer să-l caftesc pe Schumi cu Juan Pablo Montoya decât să mă dau cu surpriza Hamilton sau dezamăgirea Räikkönen. Bineînțeles că o soluție și mai bună ar fi fost prezența ambelor sezoane, 2006 și 2007. O altă problemă, cu o pondere redusă în calitatea jocului, este comentariul din acest joc, care nu poate fi încadrat decât la categoria „degeaba". Pe lângă ăștia, Miki e un zeu. În schimb, sunetul bolizilor care străfulgeră circuitele din joc este extraordinar de bine realizat și, cu riscul de a-i enerva pe cei din jurul tău, mai puțin conectați la miza cursei, este recomandat să te bucuri de glasul motoarelor la un volum ridicat. Și dacă de sunet se ocupă un 5.1, tocmai ți-ai distrus farmecul transmisiunilor TV, pentru că nici nu se compară. Dar și mai important și mult mai avantajos „expus" este felul în care se prezintă acest joc. De îndată ce pui mâna pe un cablu HDMI, o să-ți dai seama că Formula One Championship Edition este cu adevărat next-gen. Mașinile sunt extraordinar de atent modelate, circuitele, în special cele stradale, arată superb, suprafața pe care se aleargă arată excelent, iar cursele pe timp de ploaie sunt fermecătoare. Mai mult, exagerând un pic, aș putea spune că este chiar tentant să dai cu mașina de zid pentru a asista la spectacolul sistemului de particule din acest joc, dirijat de un damage engine încântător. Felul în care monoposturile sunt influențate de curenții de aer la viteze mari sau de virajele abordate prea agresiv te poate face să te gândești dacă ai de-a face cu un joc sau o transmisiune TV. Din toate aceste puncte de vedere jocul este un next-gen desăvârșit. Pentru controller-ul PS3-ului avem de ales între șase presetări, din care una ne permite să folosim facilitățile „motion sensitive", însă este aproape imposibil de controlat folosind doar încheieturile mâinilor și fără un punct de sprijin. Oricum este un plus pentru partea de fun.

Își merită toți banii

Formula One Championship Edition nu poate lipsi din colecția unui posesor de PS3 și, în ciuda faptului că întâlnim componența echipelor de la startul sezonului trecut, jocul se ridică la nivelul pretențiilor unui pasionat al acestei competiții și cu siguranță că va fi apreciat și de jucătorii de ocazie. Arată extraordinar, reușește să ne inducă senzația de viteză și emoțiile deciziilor luate într-o miime de secundă, iar multitudinea de moduri de joc și de opțiuni îi asigură o viață lungă. Toată lumea așteaptă maturizarea consolei PS3 și apariția primului titlu „greu" pe această platformă. Părerea mea este că nu trebuie să trecem cu privirea nici titlurile din primul ciclu de viață al PS3-ului și Formula One Championship Edition este un argument foarte bun.

■ **Rzarectha**

- Producator [illegible]
- Distribuitor [illegible]
- Ofertant Flamingo Computers, [illegible]21-08008-CallPC(22[illegible]72)
- Calitate ★★★★★

Consola PS3 oferită de
[illegible]go Computers, 02[illegible]8-CallPC(225572)


I-aș lua carnetul pentru asta.


La pas prin Monte Carlo


Când doi se bat al treilea pândește.


Cred că s-au împărțit monoposturi la colțul străzii

Un efect absolut superb.

RESISTANCE FALL OF MAN

Molima vine de la ruşi

Resistance: Fall of Man este un first-person shooter creat de insomniac Games, studioul care ne-a adus jocurile Ratchet and Clank în case, şi singurul joc pentru PlayStation 3 după care am salivat chiar din ziua în care a fost anunţat. Dar acum mi-a trecut, iar asta „mulţumită" unei console care a reuşit, după o primă impresie bună, să-şi dea cu firma-n cap; poate că următorul update va rezolva chestiunea, iar în viitor nu voi mai avea


Nu-i Gears of War, dar este... maro

probleme să trec fără bătăi de cap de la un tip de semnal video la altul. Şi totuşi...

De la comic la grotesc

Saltul de la o serie de jocuri amuzantă şi în acelaşi timp genială, la un joc deosebit de sângeros şi brutal a fost o surpriză, dar Insomniac le-a dovedit tuturor că are la îndemână tot ceea ce-i trebuie pentru a-şi folosi creativitatea legendară într-un joc complet diferit. Povestea interesantă, grafica excelentă, level designul reuşit, controlul intuitiv, gameplay-ul fluid şi suportul excelent pentru multiplayer au transformat astfel Resistance într-unul dintre cele mai bune jocuri disponibile pentru PS3 în ziua lansării oficiale a consolei şi, de ce nu, unul dintre cele mai bune jocuri ale anului. Povestea jocului nu este prea complicată, ba chiar comună jocurilor cu tentă SF din ultimii ani, dar pentru că Resistance a văzut lumina zilei exclusiv pentru PS3, merită să-l acordăm puţină atenţie. Cine ştie, poate că proaspătul cumpărător al unei astfel de console n-a jucat în viaţa lui un astfel de joc pe PC, Xbox, PS2 sau orice altă naţie de consolă. Aşadar, acţiunea din Resistance se petrece într-un trecut alternativ, în care al Doilea Război Mondial n-a avut loc niciodată. Dar unde nu-i caft, nu-i nici distracţie, iar dacă oamenii nu-şi scot ochii unii altora, vine altcineva s-o facă. În cazul de faţă, invadatorul este Himera, o forţă până acum necunoscută omenirii. Nimeni nu ştie de unde au răsărit şi ce urmăresc, cu excepţia faptului că au stat timp de zece ani să clocească în Rusia, iar în 1949 au pus ochii pe întreaga Europă. Iulie 1951: americanii îl trimit pe Nathan Hale împreună cu un grup de „amici" să sprijine forţele armate britanice în încercarea lor disperată de a respinge noul inamic, iar acesta descoperă că este imun la virusul răspândit de himere. Dar mai bine imaginaţi-vă cum


Gândăcei verzi pe fundal verde

arată Call of Duty cu extratereştri în loc de nemţi, adăugaţi un virus care-i transformă pe oameni în pocitanii et voila: vive la Resistance!

Himere pentru toţi

Controlul este standard pentru un FPS din familia consolelor, Resistance oferind diverse opţiuni de customizare, însă nu avem nevoie de ele. Jocul nu profită deloc de pe urma senzorului de mişcare cu care se laudă noul controller Sixaxis, senzaţia pe care am avut-o jucându-l fiind similară experienţei trăite jucând Black pe PS2, ajutat de excelentul Dual Shock 2. Totuşi, noul controller este mai ergonomic, mulţumită noilor butoane L2 şi R2.

Să nu uităm că Resistance, alături de MotorStorm, a fost una dintre piesele de rezistenţă în ziua lansării noii console de la Sony, iar pentru un joc care a văzut lumina zilei atât de „devreme" arată foarte bine. Dar nu atât de bine încât să mă lase cu gura căscată. Este adevărat că unele peisaje arată fenomenal, echivalând pe alocuri grafica superbă din Gears of War, dar în ciuda level designului foarte reuşit, o bună parte dintre ele duc lipsa detaliilor care ar smulge suspine de admiraţie prin maniera realistă şi contextul în care se prezintă. Păcat, pentru că se putea. În schimb, designul creaturilor care îşi fac apariţia spre finalul jocului, în speţă „Îngerii", este foarte reuşit.

Povestea este cel puţin interesantă şi se dezvăluie atât prin intermediul unor cut scene-uri, cât şi prin secvenţe realizate cu engine-ul jocului, măcelul în sine desfăşurându-se pe un fundal foarte bine conturat, astfel încât acţiunea să nu pară lipsită de sens. Din acest punct de vedere, campania solo aminteşte de Gears of War, dar spre deosebire de acesta, întoarcerea la un anumit checkpoint dintr-un nivel anume nu este posibilă, iar de jucat, se joacă complet diferit. Ca gameplay, Resistance aminteşte cel mai mult de Call of Duty, cu diferenţa că include trei tipuri de vehicule controlabile: un jeep, un tanc şi o drăcovenie din tabăra adversă, Stalker-ul himerian, al căror control este distractiv şi foarte intuitiv. Din păcate, AI-ul inamic nu se ridică la înălţimea aşteptărilor, fiind extrem de


N-ar mai fi distracţie fără voi

simplist pentru generaţia actuală de shooter-e în care şi-a făcut Resistance loc cu coatele. Adversarii folosesc rar diverse obstacole pentru a evita gloanţele, din când în când se trezesc că flanchează şi fug de grenade, dar de cele mai multe ori preferă să atace în valuri sau să stea pironiţi locului în timp ce scuipă gloanţe. Practic, cei mai mulţi dintre ei se bazează doar pe armele din dotare, lăsând orice manevră inteligentă deoparte pentru a demonstra cât de rezistenţi sunt în faţa proiectilelor. Şi nu sunt, cu excepţia orătăniilor de gabarit depăşit, dar nici măcar ele nu pot supravieţui arsenalului care le face


Adevărul e că au mo... de ruşi

cu ochiul din traista americanului de serviciu.

Puşcaş de meserie

Nathan Hale vrea cu orice preţ să scape de himere, iar Insomniac l-a echipat în consecinţă, punându-i la dispoziţie un mănunchi impresionant de arme. În primele momente ale jocului însă, Nathan nu are de ales decât să se bazeze pe o mitralieră specifică epocii, cu care se va distra până în ziua în care pune mâna pe Bullseye-ul himerian. Treptat, ajunge să se ataşeze de noi arme, din ce în ce mai futuriste şi mai puternice, fiecare cu propriul ei mod secundar de tragere. Auger-ul, de exemplu, este o unealtă foarte ingenioasă, deoarece, prin folosirea modului principal de tragere, Nathan îşi poate elimina inamicii trăgând direct prin clădiri, în vreme ce utilizarea modului secundar declanşează apariţia unui scut care îl protejează de gloanţele adversarului. Preferata mea rămâne însă arma cu lunetă L23 Fareye, a cărei caracteristică principală este abilitatea de a încetini trecerea timpului pentru a uşura lovirea unei ţinte mobile, dar asta nu înseamnă că restul armelor mi s-au părut a fi inutile sau mai puţin atrăgătoare. Unele dintre ele sunt chiar mai ciudate şi deosebit de originale ca design, surprinzând mai ales prin funcţionalitate.


Lighioanele dau năvală

Rezistenţă

Campania solo este distractivă, iar rejucabilitatea este asigurată de noile arme pe care le putem debloca la final, ulterior existând posibilitatea utilizării a două arme simultan, câte una în fiecare mână.

În mitologia greacă, Himera (Chimera) era un monstru teribil cu cap de leu, corp de capră şi coadă de şarpe, devenit temut din cauza faptului că... scuipa flăcări.


Încet, nu te grăbi

- Producător Insomniac Games
- Distribuitor Sony Computer Entertainment Europe
- Ofertant Flamingo Computers
- Calitate ★★★★☆

Consolă PS3 oferită de Flamingo Computers, 021-08008-CallPC(225572)



Resistance va supravieţui cu adevărat datorită suportului excelent pentru multiplayer. Poate fi jucat atât în mod cooperativ, împărţind fereastra de joc


Hopa! Ai grijă la picioare

cu un al doilea jucător, cât şi online, unde numărul maxim de jucători care se pot măcelări între ei este de 40, iar modurile de joc sunt suficient de variate pentru a-i satisface pe toţi.

În concluzie, Resistance este jocul pe care îl va cumpăra orice proaspăt posesor al unei console PS3, dar numai după achiziţionarea superbului MotorStorm. Este bun, dar nu îndeajuns de bun încât să mă dea pe spate, iar dacă vă place genul, Resistance: Fall of Man merită mai mult decât o şansă.

■ KIMO

MOTORSTORM

Vruuumm... vrum vruum... VRUUUUUUMMMMMM!!!!

Sony. Nintendo. Sony PlayStation 3. Nintendo Wii. „Noi nu înţelegem funcţionalitatea unui controller bazat pe senzori de mişcare şi nici nu putem justifica în faţa publicului costurile ridicate ale unui controller al cărui singur avantaj ar fi... controlul prin mişcarea încheieturilor. Nu o să vedeţi prea curând un asemenea controller de la Sony!". Aşa zicea la un moment dat un purtător de cuvânt al companiei Sony. Acest lucru se întâmpla înainte ca Nintendo Wii să iasă pe piaţă şi să facă ravagii în rândurile jucătorilor pe console. Evident, Sony nu putea să piardă startul şi să iasă cu un produs care să se afle din start în urma unei console deja pe piaţă de ceva vreme. Astfel a luat naştere SIXAXIS™ Wireless Controller, asemănător cu cel cu care Wii-ul a spart gura târgului şi cu care jucătorul poate controla acţiunea unui joc doar prin mişcarea încheieturilor. Controllerul acesta nu este doar wireless, ci poate fi conectat la consolă şi prin interfaţa USB prin care se şi încarcă (un plus faţă de controllerul oferit de Wii, căruia trebuie să îi cumperi baterii sau să foloseşti acumulatori). Oricum, acest review nu este dedicat controller-ului de PS3, ci unui joc care, fără acest controller, ar fi un alt simulator auto, poate chiar mai prost decât cele existente, din motive despre care o să citiţi în cele ce urmează.

Cu motorul pe capotă

Evolution Studios, o companie britanică producătoare de jocuri, a făcut ceea ce nu a mai reuşit nicio companie non-asiatică de mult timp. A produs un joc care a ajuns pe locul întâi în topul de vânzări în Japonia. Şi nu s-a oprit aici. În următoarele luni de la lansare, a ajuns pe locul întâi şi în topul american şi european al jocurilor pentru PlayStation 3. Martin Kenwright, CEO al Evolution Studios, a fost mai mult decât fericit să declare că „To see MotorStorm top the European, the Japanese and the US PlayStation 3 charts is just fantastic". Cred şi eu... Nimic nu poate fi mai frumos decât ca produsul tău să ajungă Da Shit.

Un fel de Destuction Derby mult mai avansat, Motorstorm este un simulator auto al cărui punct forte este un engine fizic de speriat. Niciun alt joc pe care l-am jucat/văzut până acum nu a beneficiat de aportul unui asemenea engine. Făcut special cu nişte trasee pe care este imposibil să nu te trosneşti măcar de douăzeci de ori pe cursă, Motorstorm nu pierde niciun moment în care maşina poate rămâne fără un far, o bujie, un ştergător sau chiar o suspensie cu totul.

Toate cursele din joc (21 la număr) se petrec în Monument Valley, un loc unde natura nu este deloc prietena omului. Un deşert nemilos, în care vegetaţia este puţină, soarele crud, iar drumul plin de pericole, ce supun maşina unui adevărat calvar automobilistic. Un dezavantaj al acestei văi este tocmai faptul că este singurul loc unde cursele se vor ţine. Astfel, se pierde din farmecul descoperirii unui nou traseu pe măsură ce avansezi în joc, fiind disponibil doar cel precedent, cu o curbă-două în plus. Acesta poate fi, de altfel, primul dintre cele trei reproşuri ce i se pot aduce jocului. Cu toate acestea, să nu vă speriaţi când citiţi aceste lucruri. Un traseu nu se limitează nicicum la o singură trasă ideală ce trebuie urmată ad literam. O adevărată provocare pentru şofer este descoperirea parcursului potrivit vehiculului ales la începutul cursei. Da, la începutul fiecărei curse se pot alege diferite tipuri de vehicule cu care poţi juca sau, în funcţie de specificul fiecăreia, ai parte de unul ales de către organizatori. Astfel, pe traseu se vor întâlni în orice moment motociclete, maşini de raliu, camioane, atv-uri, mud tracker-e sau camionete. Fiecare dintre ele are un punct forte, descurcându-se mult mai bine pe anumite tipuri de teren. Poate de aceea nu sunt multe trasee puse la dispoziţie, pentru că fiecare dintre ele trebuie abordat diferit, în funcţie de vehiculul ales.

Motorul grafic dezvoltat de cei de la Evolution Studios nu îşi pleacă capul nici măcar în faţa mult prea lăudatului engine Unreal Engine 3, despre care se spune că va sparge pietre între pixeli. Este de departe jocul cel mai aproape de real pe care l-am văzut vreodată. Modelele vehiculelor sunt fantastic de bine realizate, iar de peisaje nici nu avem cum să vorbim. Pe principiul „o poză face cât o mie de cuvinte", aruncă-ţi un ochi asupra imaginilor ce însoţesc articolul de faţă şi îţi vei putea face o vagă idee despre modul grafic de prezentare al jocului. Chiar şi imaginile mari de prezentare ale maşinilor sunt făcute cu engine-ul grafic al jocului şi mai ştiu eu ce Photoshop art.

Cu ghidonul de gât

La capitolul gameplay, jocul stă, de asemenea, excepţional. Nici să nu te gândeşti să controlezi maşina doar din stick, deoarece pierzi 90% din farmecul jocului. Activează controlul prin motion sensor, aşază-te cât mai comod şi bagă mare. Pentru primele zece minute, vei înjura ca la uşa cortului şi vei dori să dai cu controller-ul de pământ, dar când vei începe să te prinzi, nu vei vrea să te dai jos din şa. Este clar: ai fost prins şi eşti dependent. După ce vei încerca de treizeci de ori prima cursă, vei ajunge la aceeaşi concluzie ca şi noi: jocul este mult prea greu. Dacă prima cursă te face să pierzi o zi în faţa televizorului, apăi îţi dai seama ce urmează. Acesta ar fi cel de-al doilea lucru ce i se poate reproşa. A fost făcut un pic prea greu pentru utilizatorul obişnuit. Şi ca să nu ne mai învârtim mult pe lângă subiect, cel de-al treilea şi ultim reproş ar fi timpii groaznici de încărcare. De la primul meniu şi până la momentul în care vei începe cursa propriu-zisă, vei pierde minute bune doar uitându-te la televizorul pe care o cască de pilot de curse se învârte hipnotizant.


Biscuiţi, oştenii mei!

- **Producător** Evolution Studios
- **Distribuitor** Sony Computer Entertainment Europe
- **Ofertant** Flamingo Computers
- **Calitate** ★★★★★

Consolă PS3 oferită de Flamingo Computers, 021-08008-CallPC(225572)

De nota zece

Ca să nu o mai lungesc mult şi să vă las să vă uitaţi la poze, o să închei spunându-vă că pentru acest joc merită să daţi 20 de milioane cât costă un PS3. Jocul este de nota 10 cu felicitări, iar băieţii de la Evolution Studios ar face bine să porteze jocul şi pentru PC astfel încât şi noi, muritorii de rând, să ne putem bucura de el.

■ **Koniec**


La prima curbă pierde cauciucul... Credeţi-mă pe cuvânt


No comment!

Sfârşitul epocii lui Chuck Norris

GOD OF WAR II

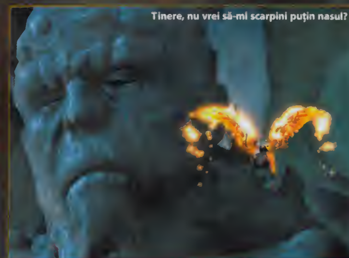
Mi-am imaginat de la început că ideea pentru God of War a apărut odată cu venirea la lucru, către un cubiclu neîncăpător, a unui Art Director foarte, foarte supărat, probabil din cauza unei neveste rea de gură, a un copil goth şi a unei ipoteci enorme. În realitate, după cum se poate vedea în making of-ul din primul God of War, acel Art Director, David Jaffe, e un fel de Frodo mai entuziast, care declară că a luat frumos de mânuţă toţi artiştii conceptuali şi i-a pus să-i deseneze variante deosebit de brutale ale unui protagonist pentru un joc în Grecia antică.

Ce a ieşit? Un pachet de muşchi care l-ar face pe Arnold să roşească, pe nume Kratos, care e mai badass decât alţi 300 de spartani şi care dă impresia că roundhouse kick-ul lui Chuck Norris e o piruetă timidă din partea unei balerine imberbe.


Ce te uiţi, ba? N-ai mai văzut chei cu lanţ?


Grifonul ... pulul văzduhului


Şi v-am zis eu că Pegasul nu e bicicletă!


Tinere, nu vrei să-mi scarpini puţin nasul?

Primul God of War a angajat jucătorul într-o aventură hollywoodiană prin mitologia elenă, împrumutând elemente din tot felul de mituri şi legende, dar finalul său nu promitea loc de vreo continuare, motiv pentru care am ridicat o sprânceană când am văzut trailer-ul de la GoW II. Şi a ieşit. Cu surle, trâmbiţe, harpe şi urlete de agonie din partea militanţilor anti-violenţă în jocuri video.

Despre grafică nu se pot spune multe – este acelaşi engine – fără modificări revoluţionare, dar funcţionează. Nu pare învechit, în principiu pentru că modelele, animaţiile şi efectele împestriţează atât de puternic jocul încât pe alocuri eşti tentat să crezi că e alt motor. De multe ori, ca şi în primul GoW de altfel, peisajele ameţitoare, statuile gigantice, plimbările pe lanţuri întinse între insule şi cali enormi fac jucătorul să se simtă mic, mic de tot (pentru că şi e, de altfel) în comparaţie cu lumea hiperbolizată.

„De mă voi scula, pre mulţi am să popesc!"

Povestea continuă tragedia lui Kratos, un spartan devenit rege al războiului la sfârşitul primului joc, care odată ajuns la putere şi simţindu-se exteriorizat din trivialitatea existenţială a celorlalţi zei, ajută Sparta să cucerească restul Greciei, cetate după cetate. Asta până când, în timpul asaltului asupra Rhodos-ului, zeii sunt cam iritaţi din cauza repertoarului de genocid al lui Kratos şi îi impun să înceteze. Acesta se arată puţin interesat de ceilalţi zei şi se aruncă de pe Muntele Olimp spre a asista asaltul. Zeus şi Athena îl trădează şi îi iau sistematic toate puterile de zeu, în timp ce spartanul se luptă şi învinge Collosul din Rhodos, după care este ucis de Zeus. Ca întotdeauna, se trezeşte cu un aliat nebănuit, Gaia, care îi oferă o nouă şansă de a se răzbuna pe zeul zeilor. Kratos porneşte în căutarea Moirelor, pentru a-şi schimba soarta şi a preveni uciderea sa de către Zeus.

Anumite aspecte ale storyline-ului sunt foarte asemănătoare cu seria Prince of Persia, deşi mult mai puţin elaborate: ideea schimbării sorţii, întoarcerea în timp şi posibilitatea, după un anumit punct, de a încetini până aproape de îngheţul propriu-zis al timpului, folositor pentru rezolvarea anumitor puzzle-uri.

Ca şi primul joc, God of War II împrumută din mituri personaje, le prelucrează/stilizează şi le introduce într-un format mai curat, mai uscat în poveste. Vom avea ocazia să cunoaştem (şi să ne luptăm) cu personaje arhicunoscute, ca Tezeu, Icar, Perseu, Clotho, Atropos, să ajutăm titani ca Prometeu, Atlas şi chiar să-l revedem, ca boss, pe căpitanul barbar din primul joc, acum materializat într-un călăreţ undead cu ditamai ciocanul. Până şi căpitanul corăbiei de la începutul primului joc face un cameo, cu replica tipică: „You again?".

Portretul anti-eroului Kratos pierde din profunzime, în principiu pentru că ia nişte decizii complet idioate. După părerea mea, producătorii s-au concentrat mai mult pe conturarea lumii care îl înconjoară decât pe personaj în sine. Îmi puneam întrebarea, în prolog, în timp ce eram ţepuit de Zeus şi Athena, de ce pun mâna pe sabia aia de pe jos care suge viaţa, mana şi experienţa din mine. Dar de dragul storyline-ului, pentru că altcumva nu se poate avansa, a trebuit s-o fac şi pe asta. Concluzia a fost simplă: ura îi face pe oameni incredibil de proşti. Dar oferă, în medie, 14 ore de distracţie pură. Este foarte indicat însă, dacă nu aţi făcut-o încă, să jucaţi primul joc.

Cerc, pătrat, cerc, triunghi

Mecanica luptelor nu a suferit modificări majore. Avem ca arme primare Blades of Athena (redenumite din Blades of Chaos), cuţitele cu lanţ ataşate de braţele personajului – iar arma secundară din primul joc, Artemis Blade, a fost înlocuită de trei alte arme, obţinute succesiv – Barbarian Hammer,


Dacă nu eşti cuminte, te bate Dumnezeu(l Războiului) cu biciul de foc


Free! Freeeeeeeeee!


Tam tam ta da daaaaaam daam

Spear of Destiny şi Blade of Olympus. Funcţionalitatea lor e relativă, jocul putând fi terminat fără a folosi vreuna din cele trei, chiar şi cu abilităţi maxate prin distribuţia de experienţă. Dar de dragul variaţiei în luptă, pot fi folosite pentru distracţie.

Vrăjile acordate de zei în primul joc au fost înlocuite de vrăjile titanilor, dar care în esenţă au cam acelaşi efect. Există vrăji de AoE (care fac damage pe o zonă), un arc magic şi alte unelte de distrugere în masă şi genocid.

Ceea ce face God of War II să fie un joc mai bun ca primul este înmulţirea exponenţială de puzzle-uri, boşi şi elemente de plot, unele chiar deosebite ca natură. Imaginaţi-vă următoarea scenă: pentru a obţine o audienţă cu Moirele, Kratos trebuie să salveze un traducător îndărătnic de la a-i citi dintr-o carte, traducător care, bănuind intenţia spartanului, se sinucide. Kratos trebuie apoi să treacă prin deranjul de a da timpul înapoi şi a-l îngheţa apoi pentru a-l salva pe traducător, doar ca să îl dea cu capul de carte până îl convinge să citească şi să-l ucidă pe acesta, un sacrificiu uman fiind necesar pentru obţinerea audienţei.

Jucătorul va avea de asemenea acces la aripile lui Icar (bineînţeles, după ce îl omoară pe cel din urmă) cu care poate plana în timpul căderii, la Lâna de Aur a lui Iason (pe care o obţine omorându-l pe Tezeu) care foloseşte drept scut împotriva a aproape orice, inclusiv raza de împietrire a meduzelor.

Secvenţele animate interactive, în care trebuie apăsată o succesiune de butoane care apar pe ecran în timpul luptelor cu boşii, n-au dispărut, ci s-au înmulţit şi ele. Sentimentul predominant este şi mai brutal decât în jocul de debut, parţial datorită acestor animaţii, parţial datorită faptului că jocul este cam de două ori mai lung decât primul şi parţial din cauză că personajul principal nu are remuşcările pe care le avea în primul, nu încearcă să salveze pe nimeni (decât în intenţia de a-l omorî ulterior).

Voice acting-ul e de categoria „dat fiori". Chiar dacă e puţin cantitativ, discursurile lui Zeus şi Gaia sunt mai mult decât convingătoare şi doar pentru muzică şi voci jocul ar merita two thumbs up. Disperarea lui Perseu, ajuns înaintea Moirelor, furia lui Zeus şi tonul matern al Gaiei sunt perfect redate de către actori şi mă închin în faţa compozitorului. Dacă în primul joc dezvoltasem o uşoară aversiune pentru theme song şi muzică după ce l-am terminat de două ori, la GoW II am dat televizorul la maxim în toiul nopţii pentru că şi-a meritat toate înjurăturile din partea vecinilor venite ulterior.

Marea problemă a jocului vine dintr-un element care a devenit o modă şi de care sunt foarte nemulţumit. Finalul e un cliffhanger pentru partea a treia şi singurul amortizor pentru senzaţia de nemulţumire din final a fost extra content-ul, care şi-a făcut loc şi în continuare, din fericire. Challenge-uri, filme despre crearea jocului, artwork-uri de Andy Park şi alţi renumiţi artişti conceptuali care au asudat cu tableta grafică în braţe (şi au făcut o treabă excelentă) şi costume alternative pot fi deblocate. God Mode-ul din primul joc, cea mai mare dificultate, şi-a ridicat baremul – aici, Titan Mode e unul din cele mai mari dificultăţi de care am avut frustrarea să dau în vreun joc. Şi o parte din extra content nu poate fi deblocat decât prin terminarea acestui mod. Sper să pot să-l termin până apare God of War iii pe PlayStation-ul cu acelaşi număr în coadă. Pentru că merită.


Sânje! SÂNJEEEE!!!

A cumpăra sau a nu cumpăra...

Dacă v-a plăcut primul joc, al doilea e musai. Dacă v-au plăcut Prince of Persia, Shadow of the Colossus, Devil May Cry sau Okami, jocul merită cumpărat. Dacă vă surâde ideea de a petrece 14 ore parcă extrase din filmul 300 din punct de vedere vizual, luptând cu zei, minotauri, meduze, călărind Pegasul printre nori şi omorând eroii copilăriei din mitologia greacă, vi-l recomand cu căldură. Dacă însă preferaţi construcţii elaborate, scenarii rafinate, personaje subtile, profunde şi un gameplay mai puţin caustic, s-ar putea ca GoW II să nu fie pentru voi.

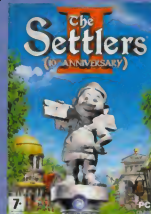
■ **Zuluf**

- **Gen** Action
- **Producător** SCEA
- **Distribuitor** SCEA
- **Ofertant** Best Distribution, Tel.021-408.30.90
- **Calitate** ★★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Distribution, tel. 021-408.30.90

UBISOFT

CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă un joc The Settlers II 10TH Anniversary

Pentru ce titlu a semnat Ubisoft un contract cu Paramount Pictures?

a. Viking ☐
b. Loki se întoarce ☐
c. Beowulf ☐

Nume, prenume ___
Str. ___ Nr. ___ Bl. ___ Sc. ___ Ap. ___
Localitate ___ Cod ___ Judeţ ___
Telefon ___ e-mail ___

Răspunsul îl găseşti în rubrica de Ştiri din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 august 2007

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă un Dual Trigger 2-in-1 Rumble Force Gamepad

În ce lună a acestui an se va lansa Assassin's Creed?

a. septembrie ☐
b. octombrie ☐
c. noiembrie ☐

Nume, prenume ___
Str. ___ Nr. ___ Bl. ___ Sc. ___ Ap. ___
Localitate ___ Cod ___ Judeţ ___
Telefon ___ e-mail ___

Răspunsul îl găseşti în rubrica de Ştiri din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 august 2007.



CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă unul dintre cele 5 DVD-uri cu filmul Smokin' Aces

Cine este regizorul filmului Hârtia va fi albastră?

a. Franz Iosef ☐
b. Radu Muntean ☐
c. Joe Camahan ☐

Nume, prenume ___
Str. ___ Nr. ___ Bl. ___ Sc. ___ Ap. ___
Localitate ___ Cod ___ Judeţ ___
Telefon ___ e-mail ___

Răspunsul îl găseşti în secţiunea Lifestyle din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 august 2007

FINAL FANTASY XII

De ce ne plac asiaticele...

E greu pentru o serie de jocuri să-şi păstreze farmecul după atâţia ani. După atâtea continuări, side-game-uri şi un MMORPG, te-ai aştepta ca Final Fantasy să se aşeze liniştit pe raftul prăfuit al nostalgiei şi să producă continuări comerciale, lipsite de substanţa creativă pe care o au primele jocuri din serie. Cel puţin dacă avem în vedere faptul că în ultimii cinci ani nu s-a făcut nicio adiţie majoră single player.

Final Fantasy XII vine cu o serie de îmbunătăţiri şi modificări de gameplay, un storyline cel puţin interesant, caracteristicile clasice care au consacrat seria şi un protagonist uşor efeminat şi ceva mai androgin decât ultimul erou, Tidus din Final Fantasy X.

Lumea abordată de FF XII este Ivalice, cunoscută fanilor seriei din FF Tactics, şi care mie mi se pare mai imersivă şi mai pitorească decât oricare dintre dimensiunile precedente. Dirijabile şi nave de atac în aer, oraşe cu influenţe arhitecturale orientale pe sol, populate de oameni şi şopârle gigantice creionează o lume vie, dinamică şi frumoasă.

Once upon a time in Ivalice...

Povestea debutează cu nunta prinţesei Ashe a Dalmascăi, un mic regat prins între două mari imperii (Nabradia la nord-est şi Archadia la sud-vest), cu prinţul moştenitor al Nabradiei, Rasler. Cei doi nu se pot bucura de cine ştie ce lună de miere, fiindcă forţele Archadiei invadează regatul imediat după nuntă şi prinţul Rasler este rănit mortal. Într-o încercare aparentă de a salva regele Dalmascăi, tânărul căpitan Basch şi un tânăr de 17 ani, Reks, se luptă cu invadatorii pentru a ajunge în camera regală, unde Basch se dovedeşte a fi un trădător, ucigându-i pe Reks şi pe rege, care, susţine căpitanul, urma să semneze un tratat prin care preda Dalmasca Archadiei.

Personajul principal este Vaan, fratele mai mic al lui Reks, care îşi duce zilele în Rabanastre, capitala Dalmascăi, jecmănind cetăţenii naivi şi visând la o posibilă carieră ca pirat. Povestea orbitează în jurul acestui Aladdin mai blond, cu ochii mai mari şi vocea mai subţire, care se lansează într-o aventură cu urmări nebănuite, cu fiecare pas înţesat de pericol şi trădări etc. Adică o formulă-suspectă după primele 20 de minute de joc. Pe parcursul jocului vom avea parte de fraţi gemeni, trădări, duşmani aparenţi care, în fond, ne sunt aliaţi, şi prieteni care sunt de fapt duşmani.

Ceea ce mi s-a părut deosebit de interesant în acest joc a fost introducerea unui scenariu politic într-o lume fantasy cu elemente sci-fi, fenomen care contrastează puternic cu ce am fost obişnuiţi de ultimele jocuri ale seriei. Tema poveştii din Final Fantasy XII nu este nici dragostea, nici bine vs. rău, nici vreo altă temă clasică de basm, ci aparenţa iluzorie a lumii ilustrate şi conferă o profunzime universului Ivalice care îl detaşează, de exemplu, de lumea mai simplă şi unidimensională a Spirei din FF X. Cu alte cuvinte, asistăm la scenarii de natură socială şi politică, al căror spectacol se desfăşoară pe mai multe planuri, din perspectiva simplă a unui băieţandru imberb.

Personajele jucabile sunt în număr de şase şi îi includ, cu excepţia lui Vaan, pe prietena lui din fragedă pruncie, Penelo, căpitanul Basch, prinţesa Ashe, un pirat manierat care aduce puţin cu Jack Sparrow, Balthier, şi pe asociata acestuia – o femeie cu urechi de iepure, Fran.

Dialogul este impestriţat de elemente puerile specifice anime-ului (căci în fond vorbim de un joc cu influenţe puternice anime), dar personajele au profunzime, personalitate şi şarm, şi se poate urmări chiar o evoluţie, o maturizare în personajul principal. Se vede un studiu rafinat în creionarea diferitelor personalităţi şi conflicte, care nu şarjează şi nu îi deranjează pe cei mai preocupaţi de latura narativă a jocului. Fiecare din aceste personaje are planurile, aspiraţiile şi motivele proprii, a căror dezvăluire este o bună parte din farmecul jocului.

Party-ul poate fi alcătuit din trei personaje simultan, unul singur fiind controlat direct, şi în anumite momente ale storyline-ului, un guest character.

... you could see ...

Grafic, jocul nu este explozia revoluţionară reprezentată de Final Fantasy X, dar prezintă o sensibilitate vizuală specifică SquareSoft. Şi asta fără timpi de încărcare excesivi. Cinematics-urile sunt demonstraţii artistice lucrate şi finisate cu răbdare de chinez bătrân şi autist, iar lumea are o cromatică vie şi dinamică, fără a fi excesivă sau deranjantă. Influenţele anime, evidente, chiar dacă nu sunt pe gustul meu, schiţează nişte trăsături ale Ivalice-ului pe care sunt nevoit să recunosc că un alt stil nu le-ar putea creiona.

De la mulţimile de oameni înghesuiţi în piaţă, clădirile de piatră galbenă, erodată de timp şi până la Esperi, creaturi summon-ate, jocul dovedeşte o atenţie la detaliu aproape obsesivă şi nu i se poate reproşa decât că, pe alocuri, e claustrofobic, un pic prea geometrizat şi artificial în medii în care depune un efort pentru atmosferă.

Apropo de Esperi, dintotdeauna summon-urile din Final Fantasy au fost unul dintre deliciile luptelor – creaturi mitice, înaripate sau nu, gata tot timpul să sară la beregata tentantă a behemoţilor, a şobolanilor giganţi sau a altor bazaconii agresive de prin joc – şi de la grafică la animaţie, nici de data asta nu lasă hype-ul de izbelişte. Cred că am fost martor la unele dintre cele mai frumoase modele de creaturi de până acum. Din orice joc. Niponii ăştia chiar au ştiut să-şi aleagă designerii. Two thumbs up.

... and hear ...

Voice acting-ul e ca întotdeauna. Adică bunicel. Nu pot să zic că m-a ţinut în priză sau că mi-ar fi stors vreo lacrimă, dar sunt actori destul de bine orientaţi, reprezentativi pentru personajele cărora le dau viaţă. Poate chiar asta e problema, mă aşteptam ca vocile să fie un pic mai motivate, deşi ar fi un pic cam pretenţios să cer un risc din partea lor, când în fapt, şi-au făcut treaba.

Muzica nici ea nu e revoluţionară, dar există o sincronizare audiovizuală care în anumite momente m-a făcut să mă integrez mai bine în Ivalice. Şi când zic anumite momente mă refer în special la cutscene-uri. Din punctul acesta de vedere, cred că merită o menţiune deosebită theme song-ul, care nu mai sună atât de corny ca în versiunile precedente (este vorba de melodia „Kiss me Goodbye", interpretată de Angela Aki).

... and feel ...

Mark Twain a zis că istoria nu se repetă, dar rimează – acesta este şi sentimentul pe care îl induce după un timp de joc Final Fantasy XII, nu doar datorită lore-ului, care chiar se repetă, ci din cauza construcţiei care are elemente împrumutate din multe alte jocuri din serie – şi din fericire majoritatea acestora sunt elemente reuşite. Există un oarecare sentiment de deja-vu pe alocuri.

Cu toate astea, gameplay-ul are destule componente noi care să-i facă şi pe cei mai plictisiţi de linearitatea din alte jocuri Final Fantasy să ridice o sprânceană. Poate cel mai clar exemplu este transpunerea luptelor în dimensiunea reală a jocului, fără random encounters, îngheţări ale personajelor şi trecerea într-un combat screen diferit de cel de călătorie. Această adiţie aduce practic două aspecte noi jocului: primul este legat de faptul că o tactică elaborată devine mai importantă decât un gear mai bun, iar al doilea este legat de o formă mai cursivă a jocului, fără obositoarele „random encounters". Atâta timp cât nu sunt inamici în jur, poţi admira liniştit peisajul, fără frica unei lupte care să apară din senin ca o bombă nucleară într-o dimineaţă japoneză. Şi, ajungând la capitolul ăsta, trebuie să mă declar foarte mulţumit de echilibrul nivelurilor, abilităţilor şi comportamentului monştrilor, fiind mai greu de bătut şi mai variaţi decât cei din Final Fantasy X.

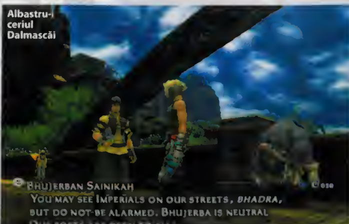
O altă adiţie ce are legătură cu luptele este posibilitatea de a înlănţui mai mulţi monştri de acelaşi tip prin învingerea lor succesivă. Dacă este înfrânt alt tip de monstru, lanţul se rupe, dar prin crearea unui chain mai mare, creşte şansa drop-urilor mai valoroase, de la poţiuni la iteme care pot fi vândute NPC-urilor din joc pentru a debloca diferite armuri de la bazar. De asemenea, prin anihilarea unui anumit număr de monştri de fiecare tip se dezvăluie informaţii secrete despre joc, poveste, lume, personaje, precum



Şah la Light Armor!



Deci aşa arată lepuraşul de Paşti...



Albastru-i cerlul Dalmascăi



N-am gumă, mă! Şi nici bani!


Tidus în visare...


Ze combat!

şi ce materiale trebuie vândute pentru un anumit tip de gear.

Cele două elemente noi care ţin de combat management sunt sistemul de Gambit şi License Board-ul. Gambit-ul este practic AI-ul, o succesiune de acţiuni care pot fi desemnate de către jucător pentru personajele din party cu care nu joacă activ (având în vedere că poate fi un singur lider la un moment dat). License Board-ul este de fapt un fel de skill tree, construit ca o tablă de şah, pe care se pot descoperi tehnici noi, precum Libra, care dezvăluie informaţii despre adversar (vulnerabilităţi, hp pool etc.), vrăji noi, indiferent de natura lor, ofensivă sau defensivă, şi echipament. Acestea pot fi ulterior cumpărate de la NPC-urile care se ocupă cu comerţul din joc. Apoi, de pe License Board pot fi cumpărate şi comenzi de Gambit. Fiecare pătrat descoperit deblochează accesul la pătratele adiacente, astfel explicându-se evoluţia treptată în grad. Resursa cu care se „cumpără" aceste pătrate este License Points, obţinute, alături de puncte de experienţă, prin lupta cu monştrii.

Această formulă de adaptare va cere, mai devreme sau mai târziu, timp alocat farming-ului de LP-uri, pentru a îmbunătăţi caracteristicile personajelor. Cu toate acestea, jocul poate fi terminat chiar şi doar urmărind quest-ul principal, deşi la un moment dat se va resimţi lipsa unui skill sau altul.

Desigur, apar o grămadă de quest-uri secundare, minigame-uri şi misiuni de vânătoare, prin care diferite NPC-uri te trimit să ucizi monştri de prin lumea largă, în schimbul unor recompense din ce în ce mai valoroase pe măsură ce evoluezi în acest sport. Unii din creepii care trebuie vânaţi sunt uşor prea pokemonici şi, deşi sunt dispus să fiu foarte open-minded (totuşi, am jucat vreo 80 de ore cu un gagiu cu ochi de căprioară şi voce încă puberă), nu pot să pricep integrarea unui animal numit Rogue Tomato, care e, în esenţă, o roşie în pijama care aleargă bezmetică de colo-colo, horcăind ca o dihanie din iad – şi nu exagerez. Şi nu, nici nu e singurul, mai sunt nişte matrapazlâcuri turbate care arată mai mult a vise umede pentru drăcoaice decât adversari de temut pentru party-ul meu de aventurieri.

Una din tradiţiile care s-au păstrat este ascunderea a diferite iteme şi echipament secret prin joc, accesibil doar prin executarea unor manevre ţicnite, sau, în cazul meu (pur accidental de altfel) evitarea deschiderii anumitor containere din joc. După ce m-am convins că multe sunt cam degeaba, le-am luat pe sărite şi la un moment dat am primit o chestie care se cheamă Zodiac Spear în limbaj popular. Ulterior, am aflat că, dacă deschideam nişte borcane, primeam doar Gil (unitatea monetară din Final Fantasy). Şi am aflat de asemenea că arma asta e cea mai tare din joc. Şi-a făcut treaba.

... an epic adventure

Ca să nu-mi mai lungesc părerea pe cerneala altuia, Final Fantasy XII este genul de joc pe care îl apreciază, paradoxal, cel mai mult, nu oamenii cărora le place neapărat anime-ul, ci cei cărora le plac basmele, poveştile şi intrigile. Impactul cel mai puternic îl au nu frezele ciudate, ochii mari, replicile inocente schimbate între Vaan şi Penelo (pe care le suspectez în continuare că au mesaje subliminale sexuale mai ceva ca în „Riga Crypto şi Lapona Enigel"), ci întorsăturile scenariului, aventurile prin care trec cei şase eroi şi pastişa unei lumi deosebite. Este un joc ce poate mânca de la 50 la 100 sau mai multe ore de joc, depinde cum îl joci şi ce anume urmăreşti. Questa principală consumă în sine circa 40 de ore, dar mărimea lumii, atracţiile colaterale şi caracterul nelinear al jocului oferă, ca timp de consum, cel puţin dublu. Este genul de joc fără hibe majore, relaxant şi lung, recomandat tuturor posesorilor de PlayStation 2.

■ Zuluf

- Producător Square Enix
- Distribuitor Square Enix
- Calitate ★★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Distribution, Tel.021-408.30.90

BLACK TEMPLE

PATCH 2.1.0

File de Poveste

Death by Farts

Personaj: Parfe
Server: Executus
Ghilda: Death by Farts
Funcție: Șef

Bună ziua! Mă numesc Parfe și sunt paladin. Mai sunt și alte lucruri, dar momentan voi vorbi despre a fi paladin și, mai ales, român în World of Warcraft. M-am hotărât să vă scriu aceste rânduri după ce am citit în numerele anterioare despre ghildele românești sau cu un număr majoritar de români din World of Warcraft. Nimic nu m-a bucurat mai tare când am văzut câtă armonie și înțelegere există în ghildele acelea, parcă nici nu am fi români. Ei bine, nu m-am putut abține să nu vă contactez și să vă povestesc un pic și despre partea mai necurată a românilor din WoW.

Ghilda cu acest nume mai puțin curat și care nu inspiră deloc încredere nimănui a fost creată cu un scop foarte precis. De a scăpa inițial de spam-ul invitațiilor în ghilde fantomă și de a evita apoi cererile disperate ale unora care ar dori să intre într-o ghildă cu un tabard fain (tabard este un fel de poncho care se poartă pe deasupra hainelor obișnuite și pe care este desenat blazonul ghildei). Cum prea puțină lume ar vrea să fie asociată cu flatulația, prea puțini m-au mai sâcâit pe mine și pe prietenul meu să îi primim în ghildă. Da, ghilda aceasta este o ghildă formată din doi oameni. Cele zece semnături necesare înscrierii în catastiful ghildelor din joc au fost realizate cu ajutorul prietenilor noștri ingame, cărora astfel le și mulțumesc pe această cale, deși nu sunt români.

Toată experiența mea de jucător de MMORPG ce înglobează cinci ani până acum m-a învățat un lucru clar: să mă feresc de români ca de dracu'! De ce? vă întrebați oare indignați acum. Deoarece sunt cei mai ai naibii, cei mai hoți și cu vocabularul cel mai scârbos cu putință. Ah, și să nu te pună cumva dracul să nu îl ajuți pe un concetățean cu o mie-două de gold sau cu o plimbare gratuită prin instanțe de unde să îi cadă și lui ceva, că te-ai ales cu încă cinci pagini de înjurături noi.

Una dintre primele mele greșeli în jocurile online a fost să îmi aleg ca nume ceva care să fie legat strict de pământurile țării. Cu un nume strict românesc este imposibil să te eschivezi de cerșetorii români care împânzesc serverele oricărui joc online, să te ferești de cei care te cheamă în stânga și în dreapta ca să fentezi un nordic sau un american să îți dea niște bani. Unul dintre laitmotivele cu care ești „agățat" este doar să te întrebe de unde ai luat ultimul card de credit cu care ți-ai plătit contul pe ultima lună, căci el are deja patru conturi blocate deoarece a plătit „pe mocca" dar l-au prins bulangiii (scuzați expresia) de la Blizzard. Mai mare rușinea.

Acum poate vă râdeți în barbă și vă spuneți că am pierdut tot farmecul din finalul jocului, al cărui conținut se poate face doar cu o ghildă puternică, iar o ghildă de doi oameni nu înseamnă nimic. Ei bine, aici vă înșelați amarnic. În momentul în care ești un jucător bun, lumea îți recunoaște valoarea și, deși nu ești în ghildă, ești invitat la raiduri și la instanțe pentru că ești bun, ajuți chiar dacă nu ai nimic material de câștigat în acel moment și, mai ales, nu mănânci rahat.

Asta este ghilda Death by Farts, iar dacă demonstrezi că nu ești un român dintre cei despre care am vorbit mai sus, ești bine-venit.

Vă reamintim că așteptăm e-mail-urile voastre pe adresa wow@level.ro (specificați în subiect că e pentru File de Poveste) cu un text care să conțină în primul rând numele personajului vostru și serverul pe care jucați, ghilda din care faceți parte și câți alți români sunt în ghildă. Restul textului este alegerea voastră. Poate reprezenta o experiență în particular relativ la WoW sau poate fi pur și simplu ceea ce simțiți când jucați. Poate fi un text de reclamă la adresa ghildei din care faceți parte sau descrierea unui party reușit în Black Moras. Unul-două screenshot-uri sunt necesare pentru a da și o formă grafică experienței voastre. Regulile de scriere sunt foarte simple – textul trebuie să fie scris cu diacritice, simplu, fără imagini integrate, preferabil în format .doc sau .txt. Screenshot-urile trebuie să aibă rezoluția minimă de 800x600, de calitate cât mai bună posibil și cu format la alegere (.jpg, .bmp sau .png). Numărul maxim de caractere cu spații este de 3500.

Pagină realizată cu sprijinul Gameshop.ro

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă unul dintre cele 20 de pachete trial de 14 zile pentru World of Warcraft

Care este orașul hoardei din Stranglethorn Valley?

a. Ogrimmar
b. Grom'Gol
c. Kargath

Răspunsul îl găsești în jurnalul World of Warcraft din acest număr al revistei.

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail



Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 august 2007.

Câștigătorii lunii mai

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Prince of Persia: The Warrior Within a fost câștigat de către Stanciu Florin Alexandru din I.L. Caragiale.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, cele 20 de pachete trial de 14 zile pentru World of Warcraft au fost câștigate de către următorii participanți: Peter Silviu Alexandru din Petroșani, Sandor Cristian din Timișoara, Sendenoiuc Andi din Mănăstioara, Tachi Emilia din Ghimbav, Misca Andrei din Tecuci, Cârlig Florin Ionuț din Tecuci, Gatea Vlad din Ocna-Mureș, Deliman Elisabeta din Mediaș, Vârlan Corneliu Ionuț din Tecuci, Pfeșa Ionuț Adrian din Târgu Jiu, Vodă Sabin Alin din Iernut, Doina Alin Mihai din Râmnicu Sărat, Opriș Alexandru din Reghin, Voina Cristian din Mediaș, Iancu Denis-Ilie din Botoșani, Bălaș Tudor-Dan din Luduș, Paleu Radu din Bicaz, Pop N. Viorica din Braesti, Pivniceru Mihai Claudiu din Valea Grecului și Lascu Anca din Batiz.

La concursul LEVEL împreună cu **Star Print**, următorii doi participanți au câștigat un Popcorn Machine și un Laserpointer: Pop Andrei Ștefan din Cluj Napoca și Roman Adina din București.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul Command & Conquer 3: Tiberium Wars a fost câștigat de către Turcu Cristian din Constanța.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution** următorii participanți au câștigat câte un Card Club Gameshop.ro: Rad Elvis din Arad, Butoiu Edward Cristi din Breaza, Petrescu Paul din Băicoi, Stockel Alexander din București, Rusu Ionică din Focșani, Vasui Marian Octavian din Comana de Sus, Opriș Alexandru din Reghin, Smeu Monica din Târiungeni, Grui Cătălin din Timișoara și Cojocaru Bogdan Teodor din Botoșani.

La concursul LEVEL împreună cu **Hercules**, Szasz Arnold din Odorheiu-Secuiesc a câștigat un Hercules Webcam deluxe.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanți au câștigat câte un DVD cu filmul Flushed Away: Costache Jan Tudorel din București, Gafencu Lucian Ioan din Suceava, Damoc Francisca din Brăila, Popa Drăguș Cezar din Sebeș și Doboș Florin Teodor din Cluj Napoca.



REGULAMENT DE CONCURS

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133. Câștigătorii sunt rugați să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (Diana_Calin@vogelburda.ro) sau prin poștă (Vogel Burda Communication, OP 2 CP 4, 500530 Brașov). Premiul va fi expediat prin poștă. Persoana de contact: Diana Calin (0268-415158). Termenul de revendicare a premiului este trei luni de la data anunțării câștigătorului. După expirarea acestui termen, premiul nu mai poate fi revendicat.

Sony PlayStation 3

Let the game begin



Consola PlayStation 3 de la Sony se găsește acum în toate magazinele de profil. S-a terminat cu nebunia pre-comenzilor, a licitațiilor de pe internet cu prețuri amețitoare. Ca pentru orice lucru nou și mult așteptat, e normal să se creeze o astfel de isterie în masă, însă lucrurile frumoase abia acum încep. Așadar, e momentul să păstrați un loc special și cât mai central în universul vostru de entertainment de acasă pentru una dintre cele mai revoluționare console realizate de compania Sony. Foarte multă lume a criticat designul acesteia. Sincer, nu pot să zic că sunt impresionat de cum arată, pentru că aveam mult mai multe așteptări de la producători. Ceea ce au făcut cei de la Nintendo cu Wii-ul este extraordinar, însă pentru a „îngrămădi" atâta tehnologie câtă se găsește într-un PS3 e clar că ambalajul trebuia să fie mult mai mare. Ceea ce îmi place foarte mult la consola PlayStation 3 este ideea de la care au pornit producătorii. PS3 se vrea a fi mult mai mult decât o simplă consolă de jocuri pe care să o pornești doar atunci când ai chef de un pac-pac. Această consolă este un adevărat centru de divertisment atât video, cât și audio. În primul rând, controller-ul nu mai este „legat" de consolă. Deși este extrem de asemănător cu cel din generația precedentă, acesta funcționează acum wireless și dispune și de un senzor de mișcare... ca cel din controller-ul Wii-ului, însă nu chiar atât de... să-i zicem manevrabil. Sistemul este oferit cu un singur controller ce poate fi „încărcat" prin intermediul unui cablu USB, de asemenea livrat cu consola. Ceea ce este cu adevărat interesant este faptul că poți pune întreaga familie la joacă. PS3 poate susține până la șapte controller-e în același timp (sufrageria să fie mare, pentru că jucătorii se găsesc).

Pentru că am adus vorba de porturi USB, în această minunăție se găsesc patru astfel de porturi în care se pot conecta diverse alte accesorii. În imediata vecinătatea a acestora avem la dispoziție și un mic card reader în care se pot conecta carduri de memorie CF, SD și cel proprietar Sony, evident Pro Duo.

Din momentul în care acționăm butonul power, pe ecran este afișată interfața de navigare care a rămas în aceeași temă cu a tuturor gadget-urilor Sony... vă aduceți aminte de PSP? Aproximativ la fel. Totuși, sunt introduse o sumedenie de opțiuni pentru tot felul de lucruri pe care ați dori să le facă această consolă. Și tot așa navigând prin meniuri mi-am dat seama de silențiozitatea consolei. Deși are un sistem de ventilație destul de măricel, acesta își face treaba liniștit și fără zgomot. Poate prea liniștit după părerea mea deoarece în aceste zile toride temperatura aerului degajat din interior este destul de ridicată. OK, pornim la drum, nu înainte însă de a vă aduce la cunoștință faptul că este o consolă performantă (vă detaliez mai jos) și nu merită chinuită pe un televizor amărât cu diagonală de 30 de cm. Are nevoie de High Definition. Neapărat un LCD TV, un ecran, un monitor, o plasmă, orice care să știe HDTV. Sincer, e păcat să plătiți atâția bani și să pierdeți o grămadă de detalii.... credeți-mă, merită.

Menționam adineauri că PS3 nu e doar o consolă. Are încorporat și un hard disk, în versiunea de față de 60 de GB, pe care pot fi stocate o sumedenie de lucruri. De la salvări ale jocurilor și continuând cu fotografii luate de pe net sau cu camera foto proprie, muzică și chiar filme. Prin intermediul portului USB se pot transfera filme, iar dacă sunt codate în MPEG1 și 2 și chiar MPEG 4, nu veți avea probleme la redarea lor. Dacă totuși aveți materiale codate sub o altă formă, se poate download-a PS3 Video 9, o aplicație care vă ajută să le convertiți în formatele amintite... eh, mai puțin DivX.

Merită să vă spun că, odată ce ați pornit consola, e bine să o conectați la internet. Spre deosebire de competitori, accesul și navigarea pe internet se fac gratis, indiferent că vă conectați prin portul Ethernet sau prin modulul inclus de wireless. La ora actuală deja sunt lansate câteva update-uri și nu strică să fim la curent. În afară de aceste update-uri, puteți folosi consola chiar și pentru a naviga printre paginile web de pe net sau, de ce nu, să jucați niște partide în multiplayer cu alți jucători din această comunitate.

Cea mai importantă parte din această consolă este plaforma hardware. Creierul întregului sistem este un procesor Cell ce rulează la 3,2 GHz și surpriză... el este dezvoltat de către Sony, IBM și Toshiba. Arhitectura de bază a acestuia poartă semnătura celor de la IBM, însă celelalte elemente ce țin de procesare au fost gândite și de către ceilalți doi. Memoria RAM totalizează 256 de MB, însă spre deosebire de ceea ce știm noi, aceasta este de tip XDR, mult mai performantă, special concepută pentru PS3. În ceea ce privește grafica, a căzut în sarcina celor de la nVidia, care au realizat un chipset grafic dedicat, numit RSX, ce dezvoltă o putere echivalentă unui GeForce 7800 GTX pentru PC.

Unitatea optică, cea care a creat atât de multe controverse, este una de tip Blu-ray. Această implementare a costat destul de mult compania Sony, însă constituie un mare avantaj pentru cei care doresc să urmărească filme de mare rezoluție stocate pe discuri Blu-ray. Pentru că a reapărut în discuție HD-ul, PS3-ul este cât se poate de pregătit când vine vorba de conectică. Ni se pune la dispoziție un întreg scenariu de conectivitate pentru a fi pe placul multor utilizatori și display-uri. Așadar putem merge fie pe varianta cu conectori de tip RCA, fie pe cea de tip HDMI. În oricare dintre situații se pot atinge fără probleme rezoluții specifice chiar și formatului 1080i.

În ceea ce privește jocurile, pentru că acestea sunt scopul principal, ne așteptăm la un boom de titluri foarte interesante pe viitor. Momentan, jocurile native PS3 sunt destul de puține, însă... aveți răbdare. Până una-alta vă puteți distra fără probleme și cu titluri ceva mai vechi lansate însă pentru PlayStation 2 sau chiar PS One. Compatibilitatea este excelentă.

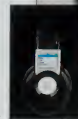
În concluzie, mi se pare o investiție destul de bună, dacă ne gândim că un player stand alone Blu-ray costă mult mai mult decât PS3, i se oferă un suport logistic de primă mână și cred că oferă un potențial incredibil jocurilor care vor urma.

OFERTANT: Flamingo Computers
TELEFON: 021 08008-CallPC(225572)
PREȚ: [illegible]

Sharkoon Nanics

New Ipod's best friend

Câți dintre cei care folosesc MP3 playerele în mod curent nu au avut probleme cu căștile ce au fost livrate odată cu playerul? Majoritatea cunoscuților mei care folosesc un MP3 player au avut probleme cu căștile. Acestea sunt foarte mici și foarte sensibile și de aceea trebuie să le acordăm o atenție sporită. Din păcate, nu putem să le acordăm atenția maximă de fiecare dată. Ba se mai agață într-o mânecă, ba firul este prea scurt și avem senzația că ne ies din urechi în orice secundă, o sumedenie de situații în care aceste mini căști ne pot crea atâtea probleme. În final, indiferent de producător sau de calitate, mai devreme sau mai târziu toate cedează. Ce facem? Fie alergăm la cel mai apropiat prieten electronist să mai facă o lipitură sau le aruncăm și ne cumpărăm altele noi. Cei de la Sharkoon, care vor să se lanseze și pe piața din România, oferă o soluție foarte comodă și foarte utilă. Posesorii de Ipod Nano pot să uite de orice griji dacă au aceste căști. Sharkoon Nanics sunt prevăzute cu un sistem de prindere a playerului direct pe căști, ceea ce conferă o libertate mult mai mare de mișcare. Prin simpla introducere a playerului în respectivul suport, automat semnalul audio este preluat în căști, iar selecția melodiilor sau reglarea volumului se poate face foarte elegant direct din player prin intermediul unei fante ce facilitează acest lucru. Confortul este maxim chiar și atunci când nu le folosiți. Pentru a nu ocupa foarte mult spațiu, acestea pot fi foarte simplu „împachetate" și puse într-unul din buzunare. Calitatea audiției este foarte bună, indiferent ce player folosiți pentru că aceste căști sunt însoțite de câteva accesorii ce permit conectarea oricărui tip de MP3 player sau a oricărei alte surse de semnal audio analog.



OFERTANT: Sharkoon.de
TELEFON: N/A
PREȚ: [illegible] Euro (fără TVA)

Acecad DigiMemo A402

Baciul documentelor

Mai toți obișnuim să luăm diverse notițe și să le scriem pe fel de fel de lucruri, coperte de caiete, șervețele sau pe ce avem la îndemână. Prin urmare, în cel mai scurt timp aceste notițe fie se pierd, fie sunt distruse pentru simplul fapt că nu au fost stocate cum trebuie. O soluție foarte elegantă este realizată de către cei de la Acecad, care propun o tabletă asemănătoare unui clipboard obișnuit, ce poate susține un anumit număr de coli A4 și pe care se poate scrie fără probleme. Găselnița este cât se poate de simplă. Tot ceea ce notăm noi pe acele hârtii este stocat și digital sub formă de imagini. Datorită unei memorii interne ce poate fi rapid extinsă cu carduri de memorie, se pot stoca documente întregi chiar sub forma în care au fost scrise. Avantajul acestui sistem este dat de simplitatea cu care pot fi accesate anumite informații notate cu ceva timp în urmă. Dacă acestea au fost descărcate pe un PC, căutarea unor anumite informații se face într-un timp extrem de scurt. Pe de altă parte, dacă se menține acest clipboad digital conectat la PC, prin intermediul unui cablu USB acesta poate fi transformat într-un tablet PC pe care se poate scrie și desena realtime.

Aplicațiile ce însoțesc acest produs au posibilitatea de a recunoaște caracterele prin metode OCR sau pur și simplu se pot prelucra ca imagini. Acest device devine foarte util în momentul în care se dorește de exemplu multiplicarea rapidă a unor anumite notițe. Imediat ce acestea au fost scrise, pot fi trimise fie către o imprimantă, fie pe e-mail. În acest fel, un coleg binevoitor care scrie destul de citeț și foarte rapid poate să ajute o clasă întreagă. Niiiiceeee!!!!



OFERTANT: Caro Group
TELEFON: 021 3137109
PREȚ: 414 lei

Sony DPP-FP70

1, 2, 3 și gata!

Imaginile fac parte din viața noastră de zi cu zi. Camerele foto digitale sunt la tot pasul și, oriunde apare ceva mai deosebit, automat va fi cineva care vrea să imortalizeze momentul. Partea interesantă este că încă foarte multă lume preferă să admire fotografiile pe suportul clasic, pe hârtie. Așadar, dacă tot avem camere foto încorporate în tot felul de device-uri, de ce să nu avem și imprimante cât mai portabile? Zis și făcut. Deja marii producători lucrează la astfel de soluții, pentru a-i oferi utilizatorului soluții dintre cele mai compacte și mai ușoare. Iată de ce aduc în discuție cel mai nou model de imprimantă foto compactă de la Sony. Este foarte ușoară, tipărește fotografii clasice 4 pe 6 în mai puțin de 1 minut și dispune de cea mai modernă tehnologie. Sony DPP-FP40 are un procesor de imagine numai bun pentru a repara rapid eventualele imperfecțiuni legate de expunere sau focalizare ale unei fotografii. Datorită ecranului LCD inclus, aceste lucruri și multe altele pot fi vizualizate în timp real până se ajunge la ceea ce dorește utilizatorul. Tot datorită acestei imprimante, fotografiile din cadrul unor evenimentele mai speciale pot fi personalizate cu ajutorul unor mesaje text și apoi tipărite exact cum apar pe display. Folosind tehnologia imprimării prin transfer termic, calitatea fotografiilor imprimate este excelentă și de durată. Hârtia folosită pentru acest gen de imprimare este una mai specială, care oferă o protecție mult mai mare în timp împotriva oricărui tip de intemperie.

Pentru o compatibilitate cât mai mare cu camerele foto existente pe piață, această imprimantă dispune de funcția PictBridge ce facilitează imprimarea fotografiilor direct de pe camera foto fără a mai fi nevoie să folosiți un PC.

OFERTANT: Partenerii Sony România
TELEFON: N/A
PREȚ: [illegible] lei

Asus Digital Home FrontLinker

Extensii pentru PC

Odată cu creşterea numărului de device-uri externe ce folosesc pentru conectarea la PC unul din porturile USB ale acestuia, mai devreme sau mai târziu ne vom lovi de o situaţie extrem de neplăcută. Să presupunem că toate cele şase porturi USB pe care le are un PC sunt ocupate. Dacă mai dorim să conectăm un alt device, cum ar fi o cameră foto sau un scaner, suntem puşi în primă fază în situaţia de a urmări fiecare cablu încotro se duce şi în al doilea rând să alegem unul dintre device-urile deja conectate pentru a-l deconecta de la sistem. E destul de ciudat mai ales dacă toate acestea sunt situate în spatele sistemului. Cei de la Asus ne oferă o soluţie pe cât de simplă, pe atât de elegantă. Un front panel ce se montează într-unul dintre bay-urile libere de 5,25 ţoli, ce pune la dispoziţie cât se poate de simplu o sumedenie de conectori. În primul rând, card readerul cu care puteţi accesa informaţii, fotografii etc., de pe diverse tipuri de carduri de memorie, începând de la compact flash-uri şi terminând cu cardurl SD sau MMC. Este foarte util pentru fotografii sau posesorii de MP3 playere care folosesc pentru stocare astfel de medii. În imediata vecinătate se pot accesa la fel de simplu porturile USB, Firewire sau eSATA. Dacă te gândeşti că montarea unui HDD în sistem e mai complicată, poţi doar să îl conectezi foarte elegant la acest panel. Problema e oarecum rezolvată pe jumătate deoarece e posibil să mai avem nevoie şi de un cablu de allmentare pentru acesta. Pe de altă parte însă, pe toată această extensie nu găsim decât un singur port USB în plus. Părerea mea e că încă vreo 2-3 ar fi fost mai utile. Dacă ne uităm cu atenţie în partea dreaptă a dispozitivului, găsim câţiva conectori ce pot fi pe placul multor persoane. Acolo există trei cabluri retractabile cu conectorii adecvaţi cu care se pot conecta la PC un Ipod, o sursă de semnal audio analogică externă sau orice device ce se foloseşte de un conector de tip miniUSB. În cazul Ipod-ului, prin intermediul acestui cablu se pot transfera date şi se poate reîncărca acumulatorul inclus. Cablurile au o lungime suficientă pentru a fi utilizate fără probleme, iar atunci când nu sunt în uz se pot auto-„parca" fără probleme în interior. Pentru cei care doresc să-şi satisfacă dorinţele în materie de karaoke sau pentru a înregistra orice alte



sunete, cei de la Asus au pus la dispoziţie şi un conector jack de 6,3 mm în care se poate conecta un microfon. Eu sunt de părere că aici au mers totuşi prea departe deoarece majoritatea utilizatorilor ar fi preferat ca în loc de microfon să-şi poată conecta mult mai simplu o pereche de căşti de exemplu. Eh, totuşi nimic nu e bătut în cuie şi cu puţină atenţie se pot realiza conexiunile cu placa de sunet în aşa fel încât fiecare să fie satisfăcut. Dacă ar fi să acord o bilă neagră, aceasta ar fi pentru card reader-ul inclus. Dacă montaţi o astfel de soluţie într-o carcasă ce dispune şi de o uşiţă, în momentul în care aţi uitat un card CF să zicem în interior, acesta poate fi uşor lovit dacă obişnuiţi să închideţi „portiţa" carcasei ceva mai dur. Aşadar, ca extensie la porturile deja ocupate ale unui PC, această soluţie mi se pare una destul de utilă.

OFERTANT: [illegible]
TELEFON: [illegible]
PREŢ: N/A

Leadtek WinFast PVR3000 Deluxe

WinFast PVR3000 Deluxe este cel mai recent model de TV tuner lansat sub brand-ul Leadtek. Printre elementele demne de menţionat ale acestuia se numără chipset-ul Conexant Cx23416, ce are ca rol codarea în timp real în format MPEG I şi II, şi un sunet mult mai bun din punct de vedere calitativ datorită noului cip audio de la Micronas. Acolo unde semnalul TV este ceva mai slab, imaginea respectivului post TV are automat de suferit. Nu şi în cazul în care este recepţionat cu acest TV Tuner. Datorită unor algoritmi speciali, semnalul TV este procesat în aşa fel încât rezultă o imagine mai puţin înceţoşată şi cu o paletă coloristică mult mai bogată. Aplicaţia de vizualizare ce însoţeşte WinFast PVR3000 Deluxe merită toată atenţia noastră în special datorită faptului că opţiunile ei sunt traduse şi în limba română. Nelipsita funcţie de time-shifting este la datorie chiar şi atunci când nu putem urmări în direct o anumită emisiune. Totodată, imaginea fiind codată hardware MPEG2, calitatea acesteia nu suferă modificări notabile şi se poate urmări programul favorit în cele mai bune condiţii chiar şi atunci când acesta nu mai este recepţionat „în direct". TV tunerul este însoţit şi de o telecomandă cu ajutorul căreia se pot controla atât aplicaţia de recepţie TV sau FM, cât şi un player software de DVD-uri.



OFERTANT: Skin
TELEFON: 021-31 68200
PREŢ: 288 lei

Siemens Gigaset SE361 WLAN

Noi orizonturi

După cum era de aşteptat, pe piaţa noastră încep să apară din ce în ce mai multe produse realizate de companii „serioase". Aceeaşi situaţie se aplică şi în cazul celor de la Siemens, care se ocupă şi de zona de networking. Din această categorie remarcăm router-ul wireless construit în stil nemţesc, de mici dimensiuni, foarte elegant şi de o calitate deosebită. În ceea ce priveşte zona de wireless, este compatibil cu standardul IEEE 802.11 b/g ceea ce înseamnă că se pot realiza conexiuni de maxim 54 Mbps. Spre deosebire de alte modele realizate de companii mai puţin cunoscute, Gigaset SE361 WLAN pune la îndemâna utilizatorului toate facilităţile de care ar avea nevoie. Manualul este bine pus la punct, cu explicaţii detaliate ale tuturor opţiunilor din interfaţa de configurare. Aplicarea anumitor setări asupra tuturor opţiunilor ce ţin de acest router wireless se face foarte simplu prin intermediul unei interfeţe web. Opţiunile legate de firewall sunt cele clasice, însă pentru protejarea PC-urilor conectate la internet în zona de home user sunt mult decât suficiente.



OFERTANT: UltraPRO Computers
TELEFON: 031-4022292
PREŢ: N/A

Sharkoon Rush Board

Ultimate Gaming Control

Aşa le place celor de la Sharkoon să-şi alinte minunata lor tastatură. Poate şi pe bună dreptate, însă pentru un ochi neavizat toate tastaturile sunt o apă şi un pământ. Ei bine, aceasta este special concepută pentru cei care se joacă foarte mult. Pune la dispoziţie un întreg arsenal de taste multimedia şi este ceva mai rezistentă, pentru cei care obişnuiesc să aplice şocuri „electrice" direct în inima tastaturilor. Iubitorii de shooter-e vor fi foarte încântaţi mai ales că tastele „clasice" de mişcare A, S, D şi W sunt scoase puţin mai în evidenţă în primul rând pentru a fi reperate mai uşor şi în al doilea rând pentru că sunt realizate dintr-un material cauciucat ce creşte simţitor aderenţa degetelor la taste. Tastatura poate fi folosită fără probleme şi în mediul office deoarece aceste butoane speciale pot fi înlocuite cu unele normale ce sunt oferite împreună cu instrumentele de montaj.



OFERTANT: Distribuitorii Sharkoon
TELEFON: N/A
PREŢ: [illegible] EURO (fără TVA)



OFERTANT: Skin
TELEFON: 021-3168200
PREŢ: 279 lei

Casio EWC-10

No protection... lots of problems

Ei bine, sezonul estival este în floare, aşa că presupun că nu mai staţi de două ori pe gânduri dacă să o tăiaţi sau nu spre destinaţiile de vacanţă mult dorite. Totuşi înainte de plecare vă atrag atenţia asupra unui aspect neplăcut. Dacă aveţi de gând să vă luaţi camera foto pe plajă, ar fi bine să fiţi foarte atenţi. Indiferent cum o ascunzi sau în cate punguliţe o împachetezi este imposibil să nu intre în ea firicele mici de nisip. De obicei se pot şi curăţa, însă procedeul este atât de migălos încât mulţi preferă să-şi lase camerele foto în locaţiile de cazare. Cei care deţin camere foto Casio EX-Z75 sau EX-Z65 pot folosi această „incintă" prevăzută cu tot felul de garnituri şi soluţii din silicon ce fac ca aparatul foto introdus în interior să nu sufere din princina factorilor externi. Indiferent că vreţi doar să vă protejaţi investiţia sau chiar să realizaţi fotografii subacvatice, camera foto va fi mereu în siguranţă. Fiind uşor „blindată", acţionarea anumitor butoane se va face ceva mai greu, însă vă puteţi obişnui uşor. Vestea bună este că producătorii au prins ideea şi din ce în ce mai mulţi dintre aceştia oferă şi astfel de accesorii pentru iubitorii acestei arte.

■ **Bogd anS**

Packard Bell Vibe 350

2 GB de distracţie

Poate că unii dintre voi (în special cei care distribuie anumite playere media digitale...) ar putea fi deranjaţi de faptul că fac permanent referiri la iPod-uri sau la iriver. Uite, şi în cazul playerului Packard Bell Vibe 350, nu pot să nu aduc vorba despre irlver X-20 de 2GB. De ce? Pentru că este vorba despre produse care au preţuri şi facilităţi similare. Dar, dacă despre X-20 se poate spune că este aproape de impecabil la toate capitolele, apoi Vibe 350 are câteva minusuri. Primul ar fi acela că, inexplicabil, transferul de fişiere între computer şi acest player se face foarte lent, inadmisibil de încet pentru un dispozitiv cu suport USB 2.0. Al doilea minus este manifestat de Vibe 350 în ce priveşte calitatea audio: dinamica este puţin peste medie, dar sub X-20 (şi Apple-uri), redarea frecvenţelor înalte lasă de dorit în ce priveşte prezenţa şi percusivitatea acestora, frecvenţele joase există din plin, dar nu au contur. De apreciat este, însă, realizarea fizică a produsului şi simplitatea şi accesibilitatea interfeţei software cu utilizatorul. Ca hardware, carcasa metalică ce acoperă şi butoanele de control este şic, dar şi foarte solidă, iar ecranul oferă o imagine de calitate. Accesul la controale este rapid şi uşor, iar produsul este uşor, mai ales comparativ cu alte playere care oferă aceeaşi robusteţe a construcţiei. Packard Bell Vibe 350 ar fi un produs excelent dacă de pe piaţă ar lipsi concurenţa de la iriver şi Apple, în faţa căreia pierde la capitolul calităţii audio.

■ **Marius Ghinea**



OFERTANT: UltraPRO Comp...
TELEFON: 031-4022292
PREŢ: 332 lei

Dezlănţuirea FPS-urilor

În această vară, avem motive serioase să ne distrăm. O binemeritată vacanţă este exact ceea ce ne trebuie pentru că în perioada imediat următoare o să avem de ce să ne facem iarăşi griji. Cei doi giganţi ai procesoarelor grafice tocmai au alimentat stocurile producătorilor de plăci video cu materie primă de cea mai bună calitate. Aceştia s-au pus imediat pe treabă şi până în momentul în care o să ne întoarcem din „paradis" avem tot timpul să medităm la ce să ne cumpărăm. Se anunţă vremuri foarte-foarte interesante mai ales în privinţa jocurilor care o să apară, prin prisma graficii excelente, pe care sper să o afişeze pe monitoarele jucătorilor. Pe de altă parte, orice placă video îşi găseşte naşul mai devreme sau mai târziu, dar de cele mai multe ori... mai devreme. Se lansează pe piaţă câte un titlu de joc, fără pretenţii în primă fază, dar care pur şi simplu îţi năuceşte placa grafică cu miliarde şi miliarde de calcule de poligoane şi texturi pe care trebuie să le afişeze. Indiferent dacă sunt prost optimizaţi algoritmii grafici ai jocului sau poate chiar există grafică de să rămâi cu gura căscată, cert e că cineva se va „încinge" rău de tot ca să facă aceste lucruri posibile. Producătorii de plăci video încearcă să ţină pasul cu această evoluţie şi oferă soluţii din ce în ce mai puternice şi mai costisitoare. Indiferent care ar fi acestea, preţul are întotdeauna un cuvânt de spus şi în cele mai multe cazuri vorbim de preţuri cu multe cifre. Raportul preţ – calitate îşi modifică tot timpul variabilele şi acest lucru poate duce la multe confuzii, motiv pentru care vă oferim câteva sugestii şi, de ce nu, chiar recomandări. Vă supun atenţiei următoarea situaţie destul de neplăcută care, recunosc, este de moment, dar după părerea mea, va dura ceva timp până va fi remediată complet. În cadrul acestui test, am luat în vizor doar plăci video dintre cele mai performante, cele pe care mulţi visăm să le avem în PC-uri. Pentru că trebuie să oferim o mică comoară pe ele, automat şi aşteptările noastre sunt pe măsură, motiv pentru care am ridicat ştacheta ceva mai sus şi am lăsat rezultatele să vorbească. Aşadar, din start am hotărât să „mizez" pe DirectX 10 şi cel mai în măsură lucru care poate să-mi îndeplinească această dorinţă este sistemul de operare Windows Vista. V-am zis că trecem la lucruri serioase pentru că viitorul ne rezervă multe, multe surprize. Aşadar, odată instalat Microsoft Windows Vista Home Premium pe o platformă mai specială ce a avut în dotare un procesor Intel Core 2 Duo 6700 pe care l-am „ridicat" uşor la frecvenţa de 3 GHz pentru a evita pe cât posibil situaţia neplăcută de a mi se limita benchmark-urile în puterea de calcul a acestuia, 2 GB de memorie Corsair Dominator XMS2 (CM2X1024-8888CAD) montaţi pe o placă de bază Gigabyte GA-P35C-DS3R, am purces la teste cu aplicaţia 3DMark 2006 Vista Edition, urmate de benchmark-urile din F.E.A.R., Company of Heroes, S.T.A.L.K.E.R. şi Lost Planet, ce au rulat cu detaliile la maximum, în rezoluţia de 1600 x 1200 cu setările de anti-aliasing la 4X şi cele de anisotropic filtering la 16X. Toate jocurile au primit cele mai noi update-uri, inclusiv cele pentru DirectX 10. Vă daţi seama că lupta nu a fost fără incidente. Cei de la ATI, cu a lor echipă „excelentă" de programatori, nu au fost în stare ca la momentul testului să pună pe site în secţiunea download nişte driver-e capabile să facă o placă cu chipset 2900 XTX să ruleze decent în testele native DirectX 10 sub Windows Vista. Sunt foarte revoltat şi în aceeaşi măsură foarte dezamăgit de acest lucru deoarece laudele au fost cam degeaba. Nu zic că nu sunt chipset-uri deosebite, însă problema driverelor cu care se confruntă compania ATI-AMD este veche şi are o istorie tare neplăcută. Sper ca în cel mai scurt timp să pot să retestez astfel de plăci cu driver-e pe măsură şi nu într-un mediu... DirectX 9. E păcat.

În aceste condiţii, testul vă poate ajuta să vă faceţi o opinie despre ce sunt în stare să vă ofere aceste chipset-uri scumpe cu setările lor predefinite... din fabrică. Explicaţia notei finale a fiecărei plăci este dată de nota de performanţă în proporţie de 90% şi nota obţinută la capitolul dotări în proporţie de 10%. Nota de performanţă este influenţată în raport de 10% de rezultatele testelor sintetice din 3DMark 2006, urmând ca celelalte 90 de procente să fie împărţite în mod egal între rezultatele benckmark-urilor obţinute în jocuri. Ideea este simplă, concluziile au fost trase, nu-mi rămâne decât să vă doresc FPS-uri cât mai multe.

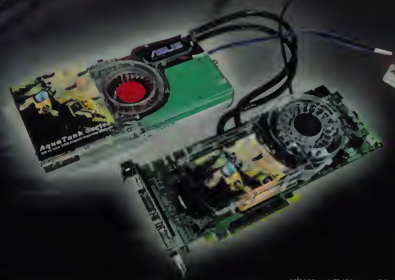
■ **BogdanS**

#1 Asus **Aqua Tank**



Ideea năstruşnică a celor de la Asus, care au mizat pe un sistem suplimentar de răcire cu apă, a permis realizarea unui mic artificiu în ceea ce priveşte frecvenţele de funcţionare ale chipset-ului grafic şi ale memoriilor. Spre deosebire de valorile standard de 575 MHz pentru core-ul grafic şi 1800 MHz pentru memorii, infuzia de herţi în plus a dus la un mic câştig suplimentar de puncte faţă de mai puternicul 8800 Ultra. Asus Aqua Tank este o soluţie foarte elegantă, ceva mai ieftină, însă ocupă foarte mult spaţiu într-o carcasă. Cei care doresc să folosească această placă în mod SLI cu siguranţă vor sacrifica întreaga conectică a plăcii de bază.

Specificaţii:
Tip chipset: NVIDIA 8800GTX
Capacitate memorie: 768 MB GDDR3
Jocuri Bundle: Ghost Recon, GTI Racing
Nota LEVEL: 89,65, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preţ: 2565 LEI



#2 Gigabye GV-NX88U768H-B



Specificații:
Tip chipset: NVIDIA 8800 Ultra
Capacitate memorie: 768 MB GDDR3
Jocuri Bundle: Dawn of War, Supreme Commander
Nota LEVEL: 89, Ofertant: Partenerii Gigabyte, Preț: 2683 LEI

#3 Leadtek WinFast PX8800GTX THD



Specificații:
Tip chipset: NVIDIA 8800 GTX
Capacitate memorie: 768 MB GDDR3
Jocuri Bundle: Spell Force 2, Joint Task Force
Nota LEVEL: 80,11 Ofertant: Skin, Preț: 1993 LEI

#4 Sapphire Radeon HD 2900 XT



Specificații:
Tip chipset: ATI 2900 XT
Capacitate memorie: 512 MB GDDR3
Jocuri Bundle: Half Life 2, Postal, Team Fortress 2
Nota LEVEL: 76,15, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 1627 LEI

#5 HIS Radeon HD 2900 XT



Specificații:
Tip chipset: ATI 2900 XT
Capacitate memorie: 512 MB GDDR3
Jocuri Bundle: Half Life 2, Postal, Team Fortress 2
Nota LEVEL: 76,15, Ofertant: Asesoft Distribution, Preț: 1299 LEI

LOC	1	2	3	4
Producător	Asus	Gigabyte	Leadtek	Sapphire
Model	AquaTank Series	GV-NX88U768H-B	WinFast PX8800GTX THD	Radeon HD 2900 XT
Ofertant	Ultra PRD Computers	Partenerii Gigabyte	Skin	Ultra PRO Computers
Telefon	031-4022292	N/A	021-3168200	031-4022292
Preț [lei cu TVA]	2565	2683	1993	1627
CARACTERISTICI/DOTARE				
Chipset	NVIDIA	NVIDIA	NVIDIA	ATI
Tip Chiset	8800 GTX	8800 Ultra	8800 GTX	2900 XT
Frecvență [MHz]	630	612	575	742
Tip Alimentare	standard + 2xPCI-E specific	standard + 2xPCI-E specific	standard + 2xPCI-E specific	standard + 2xPCI-E specific
Tip Memorie	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3
Cantitate Memorie /Placă	768 MB	768 MB	768 MB	512 MB
Frecvență [MHz]	2060	2160	1800	1650
ELEMENTE CONECTARE				
Ieșire Video	da	da	da	da
Intrare Video	nu	nu	nu	da
Ieșire Monitor	DVI, DVI	DVI, DVI	DVI, DVI	DVI, DVI
EXTRA				
Adaptor DVI/D-SUB	da	da	da	da
Cablu S-video	nu	nu	nu	da
Cablu RCA	nu	nu	nu	da
Adaptor RCA/S-video/HDTV	da	da	da	da
SOFTWARE BUNDLE				
Jocuri Full	Ghost Recon, GTI Racing	Dawn of War, Supreme Commander	Spell Force 2, Joint Task Force	Day of Defeat
Player DVD	nu	nu	da	nu
Programe Prelucrare Video	da	nu	da	nu
REZULTATE TESTE				
3DMark2006-1600x1200-NDAA-NDAF	10247	10360	9571	9355
F.E.A.R. -1600x1200-AA4X-AF16X	89	78	69	50
S.T.A.L.K.E.R. -1600x1200-AA4X-AF16X	115.36	119.91	118.1	92.85
Company of Heroes-1600x1200-AA4X-AF16X	107.4	112.9	100.1	68.1
Lost Planet-1600x1200-AA4X-AF16X-SNDW	19	19	14	25
Lost Planet-1600x1200-AA4X-AF16X-CAVE	23	23	18	33
NOTE OBȚINUTE				
Nota Finală 3DMark 2006	98.91	100	92.38	90.30
Nota Finală F.E.A.R.	100	87.64	77.53	56.18
Nota Finală S.T.A.L.K.E.R	96.21	100	98.49	77.43
Nota Finală Company of Heroes	95.13	100	88.66	60.32
Nota Finală Lost Planet	72.85	72.85	55.27	100
Notă Dotare	70	70	70	85
Notă Performanță	91.83	91.11	81.23	75.16
NOTA LEVEL	**89.65**	**89.00**	**80.11**	**76.15**

#6 Connect 3D Radeon X1950 Series



Specificații:
Tip chipset: ATI 1950 XTX
Capacitate memorie: 512 MB GDDR4
Jocuri Bundle: N/A
Nota LEVEL: 59,98, Ofertant: N/A, Preț: 1479 LEI

#7 MSI NX8800GTS -T2D320E-HD





Specificații:
Tip chipset: NVIDIA 8800 GTS
Capacitate memorie: 320 MB GDDR3
Jocuri Bundle: Company of Heroes
Nota LEVEL: 52,54, Ofertant: Skin, Preț: 775 LEI

#8 PowerColor Radeon X1950 PRO



Specificații:
Tip chipset: ATI 1950 PRO
Capacitate memorie: 256 MB GDDR3
Jocuri Bundle: N/A
Nota LEVEL: 40,72, Ofertant: ProCA România, Preț: 1183 LEI

#9 GeCube Radeon X1950 PRO



Specificații:
Tip chipset: ATI 1950 PRO
Capacitate memorie: 256 MB GDDR3
Jocuri Bundle: N/A
Nota LEVEL: 40,39, Ofertant: Skin, Preț: 569 LEI

LOC	5	6	7	8	9
Producător	HIS	Connect 3D	MSI	PowerColor	GeCube
Model	Radeon HD 2900 XT	Radeon X1950 Series	NX8800GTS -T2D320E-HD	Radeon X1950 PRO	Radeon X1950 PRO
Ofertant	Partenerii Asesoft Distribution	N/A	Skin	ProCA România	Skin
Telefon	N/A	N/A	021-3168200	021-3238200	021-3168200
Preț [RDN cu TVA]	1299	1479	775	1183	569
CARACTERISTICI/DOTARE					
Chipset	ATI	ATI	NVIDIA	ATI	ATI
Tip Chiset	2900 XT	1950 XTX	8800 GTS	1950 PRO	1950 PRD
Frecvență [MHz]	742	650	500	575	575
Tip Alimentare	standard + 2xPCI-E specific	standard + PCI-E specific	standard + PCI-E specific	standard + PCI-E specific	standard + PCI-E specific
Tip Memorie	GDDR3	GDDR4	GDDR3	GDDR3	GDDR3
Cantitate Memorie /Placa	512 MB	512 MB	320 MB	256 MB	256 MB
Frecvență [MHz]	1650	2000	1600	1380	1380
ELEMENTE CONECTARE					
Ieșire Video	da	da	da	da	da
Intrare Video	da	nu	nu	nu	nu
Ieșire Monitor	DVI, DVI	DVI, DVI	DVI, DVI	DVI, DVI	DVI, DVI
EXTRA					
Adaptor DVI/D-SUB	da	da	da	da	da
Cablu S-video	da	da	nu	da	da
Cablu RCA	da	da	nu	da	da
Adaptor RCA/S-video/HDTV	da	da	da	da	da
SOFTWARE BUNDLE					
Jocuri Full	Day of Defeat	-	Company of Heroes	-	-
Player DVD	nu	nu	da	da	nu
Programe Prelucrare Video	nu	nu	nu	da	nu
REZULTATE TESTE					
3DMark2006-1600x1200-NDAA-NDAF	9355	5895	8278	4508	4412
F.E.A.R. -1600x1200-AA4X-AF16X	50	47	52	31	31
S.T.A.L.K.E.R. -1600x1200-AA4X-AF16X	92.85	72.26	41.53	48.54	37.05
Company of Heroes-1600x1200-AA4X-AF16X	68.1	63.2	65.9	44.9	43.5
Lost Planet-1600x1200-AA4X-AF16X-SNDW	25	17	11	10	11
Lost Planet-1600x1200-AA4X-AF16X-CAVE	33	20	12	B	13
NOTE OBTINUTE					
Nota Finală 3DMark 2006	90.30	56.90	79.90	43.51	42.59
Nota Finală F.E.A.R.	56.18	52.81	58.43	34.83	34.83
Nota Finală S.T.A.L.K.E.R	77.43	60.26	34.63	40.48	30.90
Nota Finală Company of Heroes	60.32	55.98	58.37	39.77	38.53
Nota Finală Lost Planet	100	64.30	40.18	32.12	41.70
Notă Dotare	85	76	65.5	70	70
Notă Performanță	75.16	58.19	51.10	37.47	37.10
NOTA LEVEL	**76.15**	**59.98**	**52.54**	**40.72**	**40.39**

Sony Ericsson S500i



Se pare că, odată cu începutul sezonului estival, designerii încep să-şi etaleze creaţiile magnifice. Sony Ericsson continuă trendul său inceput nu cu foarte mult timp în urmă. Modelul S500 este unul dintre cele mai recente modele lansate sub acest brand. Designul său este incredibil mai ales datorită combinaţiei cromatice dintre verdele plin de viaţă şi negrul lucios al carcasei. Se observă de la distanţă că acest gen de telefon mobil este destinat celor care vor să fie mereu în pas cu moda, celor cărora le plac lucrurile fine şi elegante. Iluminarea ecranului se face foarte discret şi în acelaşi timp foarte eficient. Fotografiile realizate cu nelipsita cameră foto de 2 megapixeli sunt afişate mult mai plăcut datorită rezoluţiei foarte mari a ecranului. După cum ne-au obişnuit cei de la Sony Ericsson, putem să ne bucurăm de melodiile preferate şi în prezenţa acestui telefon. Playerul inclus poate reda cele mai cunoscute formate de fişiere audio fie prin intermediul miniboxelor incluse, fie al unei perechi de căşti.

Specificaţii Sony Ericsson S500i

Reţele:	GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Dimensiuni:	99 x 47 x 14 mm
Greutate:	94 grame
Ecran:	TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
Cameră foto:	2 MP
Sunet:	Polifonic, MP3, AAC
Transfer date:	GPRS – class 10, HSCSD, EDGE
Mesagerie:	SMS, MMS, E-mail
Bluetooth:	DA
Port infraroşu:	NU
Suport Java:	DA
Radio FM inclus:	NU
Port USB:	DA
Tip acumulator:	Standard Li-Ion
Stand-by:	până la 370 ore
Talk time:	maximum 9 ore

Nokia 8600 Luna

Din aceeaşi serie a telefoanelor „slide" proaspăt lansate face parte şi acest model 8600 Luna de la Nokia. Este un telefon foarte elegant, cu o notă mai deosebită datorită contrastului paletei coloristice şi care dispune de un număr foarte mare de funcţii şi accesorii incluse. De exemplu, carcasa acestuia este realizată dintr-un material ce-l conferă o rezistenţă mult mai mare, iar „capacul" ce protejează tastele numerice este făcut dintr-un material uşor transparent, asemănător unei oglinzi fumurii. Un alt lucru foarte util pe care din ce în ce mai mulţi producători încearcă să îl ia în seamă este includerea în telefon a unei cantităţi de memorie din ce în ce mai mari. 8600 Luna dispune de 128 de MB de memorie RAM ce pot fi folosiţi pentru stocarea oricărui tip de fişier de date.

Dimensiuni: [illegible] x 16 mm
Greutate: 143 g
Display: TFT – [illegible] 240 x [illegible] pixeli
Tip acumulator: [illegible]
Stand-by: până la 240 de ore
Talk time: maximum 4 ore
Ofertant: vezi www.nokia.ro

LG KU580

În oferta celor de la LG nu am putut să nu remarcăm modelul KU580, care face parte din seria telefoanelor de tip „slide". Frumuseţea acestui telefon este dată şi de tastele sale, care sunt de tipul touch sensitive. Telefonul răspunde foarte frumos şi foarte prompt prin simpla poziţionare a degetelor deasupra unor senzori incluşi. Un lucru foarte inteligent este şi sistemul de protecţie a tastelor, acestea fiind efectiv ascunse sub ecran în momentul în care nu folosiţi aparatul. LG KU580 este un telefon foarte elegant, căruia nu îi lipsesc funcţiile cu care am fost obişnuiţi până acum, ba mai mult încearcă să ţină pasul cu greii industriei, oferind la rândul său chiar şi o cameră foto de 2 megapixeli, un receptor radio FM şi chiar un player inclus de MP3-uri, AAC-uri sau WMA-uri.



Dimensiuni: 94 x 53 x [illegible] mm
Greutate: [illegible]3 g
Display: TFT – [illegible]56 000 culori, 240 x [illegible]20 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-ion 860 mAh
Stand-by: N/A
Talk time: N/A

BogdanS

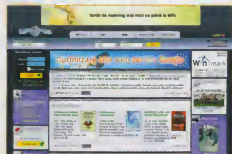
www.doizece.ro

Niciodată nu poţi spune că ai multe de făcut la serviciu. Evident, doar dacă eşti şef. Şi cum fiecare român e un mic şef din născare, iată cu ce poate pierde timpul. Cu doizece! Un site care conţine sau, dacă nu are, te trimite către cel unde poţi găsi o mulţime de joculeţe online de toate felurile şi tipurile. Eu acum mă joc renţ şi nu mai ştiu regulile...



www.diseara.ro

Câţi ştiu ce vor face diseară? Tu? Şi tu? Până şi tu?! Ei bine, eu nu! Şi de aceea trebuie să văd ce se mai întâmplă prin jur ca să ştiu unde mă vor duce picioarele. Pentru că nu pot citi Şapte Seri de fiecare dată când sunt în bodegă, trebuie să mă uit şi pe un site care să îmi spună ce să fac. iar diseară nu numai că ştie ce e la teatru, dar are şi secţiunea Bancul Zilei! Veseliţi-vă!



www.links.net/www/icandy.html

Sunt convins că vrei să ştii cum poţi să găseşti un site care să te trimită către o grămadă de alte site-uri. Acum o să strigi GUGĂL! Greşit, pentru că în ipoteză se spunea că site-urile căutate trebuiau să fie numai despre artă. Şi acum strigi NU SCRIA AŞA CEVA ÎN IPOTEZĂ! Greşit, pentru că scria... mai spre concluzie, dar nu e vina mea că nu citeşti până la capăt enunţul problemei.



Pirates of the Caribbean: At World's End

S-a dus farmecul pe care l-a avut franciza odinioară, iar maimuţărelile altădată amuzante ale cpt. Jack Sparrow, interpretat cu dezinvoltură de acelaşi Johny Depp, nu mi-au descreţit deloc fruntea. Povestea aproape că lipseşte cu desăvârşire, At World's End adunând laolaltă o serie de scenete neclare pentru cinefilul care a ratat primele două părţi din trilogie, mascate cu succes de efecte speciale impresionante. Numai aşa am suportat prestaţia jenantă a veşnic sictiritului Orlando Bloom sau a Keirei Knightley, fătuca cu peptu' plat căreia i s-a oferit, acum mai mult ca niciodată, rolul deloc credibil al unui „băeţandru ţâfnos". Oare ştie să interpreteze şi altceva? În schimb, Geoffrey Rush a rămas la fel de genial în rolul căpitanului Barbossa. Dar să revenim. Pe scurt, Jack este expediat, cu tot cu corabia sa, în





inima unui deşert situat în lumea celor drepţi, de unde este salvat de o armată de bolovani care se transformă cât ai bate din palme în crabi şi îi transportă corabia înapoi în braţele valurilor. Pentru a evada din lumea de dincolo, echipajul reunit bălăngăne apoi corabia, reuşind s-o întoarcă cu fundu-n sus şi să se întoarcă astfel printre cei vii. La ţanc, pentru că Jack Sparrow se dovedeşte a fi singurul absent de la întrunirea celor Nouă Lorzi ai Frăţiei Piraţilor, o adunătură de nelegiuiţi care doar împreună îi poate înfrânge pe Beckett şi aliatul acestuia, gagiul cu tentacule Davy Jones, care continuă să comande o armată de ciudăţenii marine la



bordul Olandezului Zburător. Adunarea, care seamănă izbitor de mult cu întrunirea dintre capii unor familii de mafioţi în Sicilia, are loc pe Insula Epavei, de unde ghici cine răsare - Keith Richards, chitaristul formaţiei Rolling Stones, care joacă rolul cpt. Teague, păstrătorul voluminosului Cod al Piraţilor. Într-adevăr, nu recită prea multe chestii, însă are parte de un rol memorabil; nu prin prestaţie, recitalul său fiind cu nimic mai prejos decât cel al lui Orlando Bloom, ci prin prestanţă. Are omul ăsta o faţă... Rock scrie pe el, din cap până-n picioare!

Surprinzător, Pirates of the Caribbean: At World's End este un film în care se vorbeşte mult, dar nu reuşeşte să evidenţieze personaje bine conturate. Mai mult decât



atât, romanţa dintre Bloom şi Elizabeth, care reuşeşte să parcurgă întreaga aventură fără a-şi strica mândreţe de ten în vâltoarea evenimentelor, m-a lăsat complet rece. Cu toate acestea, filmul nu este nemaipomenit de prost, iar dacă ar fi să cataloghez filmele mediocre, l-aş eticheta ca fiind bun (pentru categoria din care face parte, evident), numai bun pentru a ne destinde într-o seară toridă de vară. Efecte speciale impresionante, cascadorii de nota zece şi... cam atât.

■ KiMO

28 Weeks Later

Prima dată a fost „După 28 de zile". Anglia a fost devastată de un virus ce transforma oamenii în nişte fiinţe care doreau doar să omoare. Jim s-a trezit într-un spital ciudat de gol, într-un oraş ciudat de gol şi într-o ţară ciudat de goală. Mai nasol era faptul că peste tot erau semne de o violenţă extremă, iar el habar nu avea ce se întâmplă. Este adunat de pe stradă de nişte supravieţuitori şi apoi se zbate pentru supravieţuire pe tot parcursul filmului. Nu are niciun rost să povestim cum toţi cei infectaţi au murit în câteva zile de foame, scăpând lumea de o pacoste, ci trebuie să trecem la ce se întâmplă peste 28 de săptămâni.

În partea a doua a filmului, în care acţiunea are loc după 28 de săptămâni de la apariţia virusului, americanul, mânca-l-ar tata de altruist, vine şi pune osul la treabă pentru reconstrucţia Angliei. Se dă foc la cadavre, se repornesc centralele atomice, ce mai, viaţa o ia de la început. Singura problemă este repopularea Angliei. Pe toată insula sunt doar cincisprezece mii de englezi aduşi acolo de prăsilă de prin toată lumea şi care sunt ţinuţi toţi într-un cartier al Londrei sub ochiul păzitor al unchiului Sam.

Don, jucat de un foarte carismatic Robert Carlyle, este un supravieţuitor al holocaustului, care şi-a lăsat soţia în mâinile zombilicilor, dar care se chinuie să stoarcă trei lacrimi în faţa copiilor săi. Aceştia sunt primii copii care au intrat în Anglia după râzmeriţa morţilor vii.

Surprinzător, soţia lui Don nu a murit când a fost muşcată de cei cu ochii roşii şi nici nu s-a transformat în Mina Harper. De ce? Pentru că este cea care poartă antivirusul în sânge. O purtătoare la fel de virulentă, dar care în acelaşi timp este şi unica salvare pentru o rasă umană aflată în colaps. Don, plin de remuşcări, îi dă un pupic prin care face schimb de salivă şi... pa pa lume. Într-o scenă de o mare încărcătură emoţională, Don se transformă în câteva secunde într-o bestie băutoare de sânge sub ochii soţiei legate de un pat de infirmerie şi apoi o face bucăţele. Nimic mai romantic decât un soţ bolnav care îşi ucide cu bestialitate soţia care plânge cu lacrimi de sânge. Efectiv de sânge.

După aia totul se duce de râpă. Americanul scapă situaţia de sub control şi omoară tot ce mişcă, iar cei doi copii încearcă din toate puterile să găsească o cale de scăpare din faţa bombelor cu napalm şi a gazelor ce încep să împânzească Anglia.

Tot ce le putem ura este succes, să nu mănânce de pe jos şi să se ţină de şcoală.

■ Koniec



Dreamgirls



An: 2006
Regia: Bill Condon
Gen: Dramă, Musical
Distribuţie: Jamie Foxx, Beyoncé Knowles, Eddie Murphy, Danny Glover, Anika Noni Rose, Jennifer Hudson
Suport: DVD
Un produs: DREAMWORKS

A Sound of Thunder
Vânătoare fatală



An: 2005
Regia: Peter Hyams
Gen: Acţiune, S.F.
Distribuţie: Edward Burns, Ben Kingsley, Catherine McCormack
Suport: DVD
Un produs: PROROM

Smokin' Aces
Aşii din mânecă



An: 2007
Regia: Joe Carnahan
Gen: Acţiune / Comedie / Crima / Drama
Distribuţie: Ben Affleck, Andy Garcia, Alicia Keys, Ray Liotta, Jeremy Piven, Ryan Reynolds
Suport: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES

Hârtia va fi albastră

An: 2006
Regia: Radu Muntean
Gen: Acţiune
Distribuţie: Paul Ipate, Adi Carauleanu
Suport: DVD
Un produs: Euro Entertainment Enterprises

Let's Go to Prison
O viaţă în puşcărie



An: 2006
Regia: Bob Odenkirk
Gen: Comedie
Distribuţie: Will Arnett, Dax Shepard
Suport: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES



Perseverent, încă se ține pe picioare. **Imagine trimisă de Ignătescu Adrian.**



Hei, tu ești plătit să dormi în jocul acesta!? **Imagine trimisă de Todescu Mădălin.**



Man, you gotta stop doing that shit... **Imagine primită de la Răzvan Ilasi.**



Cred că vor să scape de trafic. **Imagine primită de la Flavius Don.**



Cât o fi taxa de primă înmatriculare la bijuteria asta? **Imagine trimisă de Vărășteanu Pericle.**



Ce superstițioși sunt unii. **Imagine trimisă de Sitaru Gabi.**



Miroase bine, aveți și garnitură? **Imagine primită de la Răzvan Ilasi.**

Câștigătorul din acest număr este Ignătescu Adrian

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

Pentru că Akasha a fost ocupată în perioada când deadline-ul ne căuta prin redacție, mi-am spus că nu ar strica să mai dau și eu o tură pe la Chatroom. Și chiar mi se pare o idee bună ca, pe rând, fiecare din colegii mei să realizeze câte un „Chatroom" și să propună un subiect. Aștept și părerile voastre pe această temă. Dar nu acesta este subiectul pentru numărul viitor, ci site-ul www.level.ro. Întrebarea mea este ce părere aveți despre el? Ce nu vă place? Ce lipsește? Ce modificări ați face voi? Aprecierile sau criticile despre site-ul revistei le așteptăm pe adresa chatroom@level.ro.

■ **Rzarectha**

Chatroom

N-am idee despre ce ar trebui să scriu. Nici nu mi-am terminat ceașca de cafea, nici pâinea prăjită, nici ziarul de citit. Dar oricum se scrie prea mult și se citește prea puțin. În ziua de azi e mai interesant desenul de pe zidul unei clădiri decât sensul unei idei. Oamenii au probleme cu cititul. Poate din această cauză, setea de cunoaștere e mai accentuată ca oricând.

Ce bine ar fi dacă procesul de cunoaștere s-ar rezuma la vizionarea unui film monumental, stând comozi în fața ecranului calculatorului! Să poți înțelege ceea ce înseamnă lumea, viața, într-o secundă și apoi să îți petreci viața învățându-i și pe ceilalți sau încercând să o schimbi, să o faci mai bună.

Ar trebui să reînvățăm să citim. Să găsim plăcerea de a citi o carte nouă în fiecare zi, să o valorificăm, pentru că ea este mai mult decât un obiect, este o prietenă. Este acea prietenă care are curajul de a-ți spune adevărul în orice împrejurare, fără teama de a fi izgonită. Știu că dorința de a citi va trece, dar va reveni, ca orice mică plăcere a vieții.

Dacă ar fi să compar cartea cu ceva, aș spune că este precum vântul. Vântul poate fi atât o adiere, care îți mângâie chipul, se joacă prin părul tău, te alintă și te răcorește, dar te poate și doborî. Ideile se risipesc precum vântul, în toate direcțiile. Nu stau niciodată prea mult într-un singur loc, nu, ele trebuie să ajungă la toată lumea. Cei care vor să asculte și să învețe, o fac.

Cărțile creează și reflectă realitatea care ne înconjoară. Orice edificiu se ridică încet, cu cărămizi puse una câte una, încet, pe rând, și de contribuția noastră depind ritmul și felul în care va arăta în final. Lumea cărților este specială. De ce să nu o îmbogățim de câte ori avem ocazia? Dincolo de activitatea zilnică, ne datorăm nouă înșine căutarea de noi orizonturi, de noi senzații, o viziune a ceea ce ne dorim.

Îmi beau cafeaua în tăcere, bucurându-mă de aceste momente. Nu vreau să le pierd, vreau să le păstrez în amintire pentru totdeauna... Oricând aș avea nevoie de un punct de sprijin, de fiecare dată când lumea mi se pare prea mare, sa mă întorc în timp, să-mi găsesc liniștea interioară...

Tot ce vedem în jurul nostru vedem prin prisma personalității și a stării noastre, oriunde am fi și orice am vedea.

Oriunde, oricând, pentru totdeauna...

■ **Tudorache Liliana**

SĂ VĂD CE MAI E PE LA TELEVIZOR!

Hm! Reclame. Reclame. Reclaaameee! Numai reclame. Bun, am nimerit-o prost, se-nțelege. Dar de ce sunt reclamele așa de proaste?

Cândva era un topic pe temă, unde se exprima furia, indignarea, tristețea șamd provocate de prostia reclamelor. A pierit threadul, încet dar sigur. Prostia reclamelor a intrat în cotidian. Face careva topic despre adierea vântului? De ce ar face despre reclame și prostia lor? Sunt ceva normal.

Adică prostia a devenit normalitate.

Vedeți, nu spun că e majoritate – știm toți că majoritatea oamenilor sunt proști. E un adevăr pe care toată lumea îl clamează – și aici e loc de altă mugetare, că dacă toți spun că majoritatea sunt proști, cine sunt de fapt proștii?

Dar, ca să mă întorc la firul mugetării, faptul că prostia a devenit normalitate e altceva decât a fi majoritate.

Prostul până nu-i fudul, încă nu e prost destul, zice o vorbă românească. Și chiar așa e! Până când prostia e taxată ca atare, mai există o șansă de îndreptare. Sau cel puțin de ierarhizare, ori de ținere în frâu.

Dar dacă prostia devine ceva normal, care mai e șansa de îndreptare sau de ținere în frâu?

Bine, de aici pot ieși avantaje pentru cei care nu se lasă prostiți, pentru cei care, inteligenți fiind, scapă de concurența ce ar apărea dacă s-ar trezi proștii. Pare bine, nu? Elită, masă de manevră, chestii, socoteli...

Dar dacă prostia, din normală, devine normă?

Așa, social întâi, apoi politic, apoi legal...

Din fericire, când m-am trezit era dimineață.

Din nefericire, televizorul era aprins. Reclame, reclame, reclame...

■ **ziper**

